掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.144

卷首特报

2010任天堂秋季发布会报道

走近业界

超时空灰姑娘

中岛爱专访

专题企划

JS眼中的玩家们

攻略透解

大神传 小小太阳

黑豹 如龙新章

英雄传说 零之轨迹

特快专递

◆闭锁病栋2 ◆龙珠组队战 对决

◆轻音少女 放学后的演奏会

电子音像出版社

五花八门

www.i5h8m.com



掌机王电子版补完计划

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运 大抽奖

参与方式： 只要在2010年11月7日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第146辑上公布，敬请关注。

一等奖



3名 EZ5i 烧录卡



M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



2名 北通MVP动力堡垒（世界杯版）



2名 北通动力堡垒（迷你版）



1名 北通动力堡垒

三等奖



1名 北通魔方炫音线控耳麦



1名 北通中国风PSP晶透水晶盒



1名 北通中国风保护胶套



1名 北通中国风NDSi晶透水晶盒



1名 北通中国风NDSi炫彩水晶盒



1名 北通PSP色差线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha — GBalpha（中国）有限公司

ezflash — EZflash小组

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第142辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



城市	姓名
南宁市	艾虹宇
闽侯市	陈楚星
郴州市	陈诗雨
天津市	李杨阳
湛江市	翟昱州
自贡市	朱思佩

三等奖 6名 掌机周边



城市	姓名
锦州市	贺宇星
上海市	潘阳
德阳市	谭斌
北京市	徐辉
上海市	许铸廷
哈尔滨市	朱思远

二等奖 5名 北通动力堡垒



城市	姓名
乌鲁木齐市	练广基
扬州市	刘楚天
广州市	彭宇雄
大连市	张殿儒
苏州市	朱承浩

《掌机王SP》第142辑DVD问答—中奖名单

答案：C



PEGA双核动力站 3名

城市	姓名
常州市	查益佳
苏州市	贺念禹
广州市	梁子健

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑 特别关注



P130 专题企划

JS眼里的玩家们



攻略透解 P84

以羁绊拯救中津国

最速剧情攻略
谜题全解法

大神传 小小太阳 NDS

平凡英雄再度启程

零の軌跡 ゼロノキセキ



攻略透解 P104

英雄传说 零之轨迹 PSP

系统详解
剧情攻略
分支任务解析

P63 宝贵的东西，不仅仅是力量

攻略透解

主线流程攻略
神室町全貌一览
全战斗风格详尽解析
全道具、装备入手指南

クロヒョウ 龍が如く新章

黑豹 如龙新章 PSP

卷首语

虽然“十·一”本人去了趟广州，看了看中岛爱、玩了玩三国杀、吃了吃便宜又给力的寿司、败了败有爱之物，但始终还是觉得呆家里最舒服啊！国庆前夕，NDS和PSP上都有不少大作和神作，各位玩家们想必已经过了一个愉快的长假了吧。如今假期已经完结，大家也防止被游戏海溺毙，为了不久之后的寒假能过得爽快，现在是时候吃苦了。

阿鲁

CONTENTS

VOL.144

掌机王SP



封面用图：偶像大师SP
封面设计：紫血猗

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米X210毫米
版　　次：2010年10月第一版
印　　次：2010年10月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年10月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-474-4

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。



游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品



卷首特报
Introduction Specially Report

2010任天堂秋季发布会

文 胧月&苍穹　美编 紫血漪

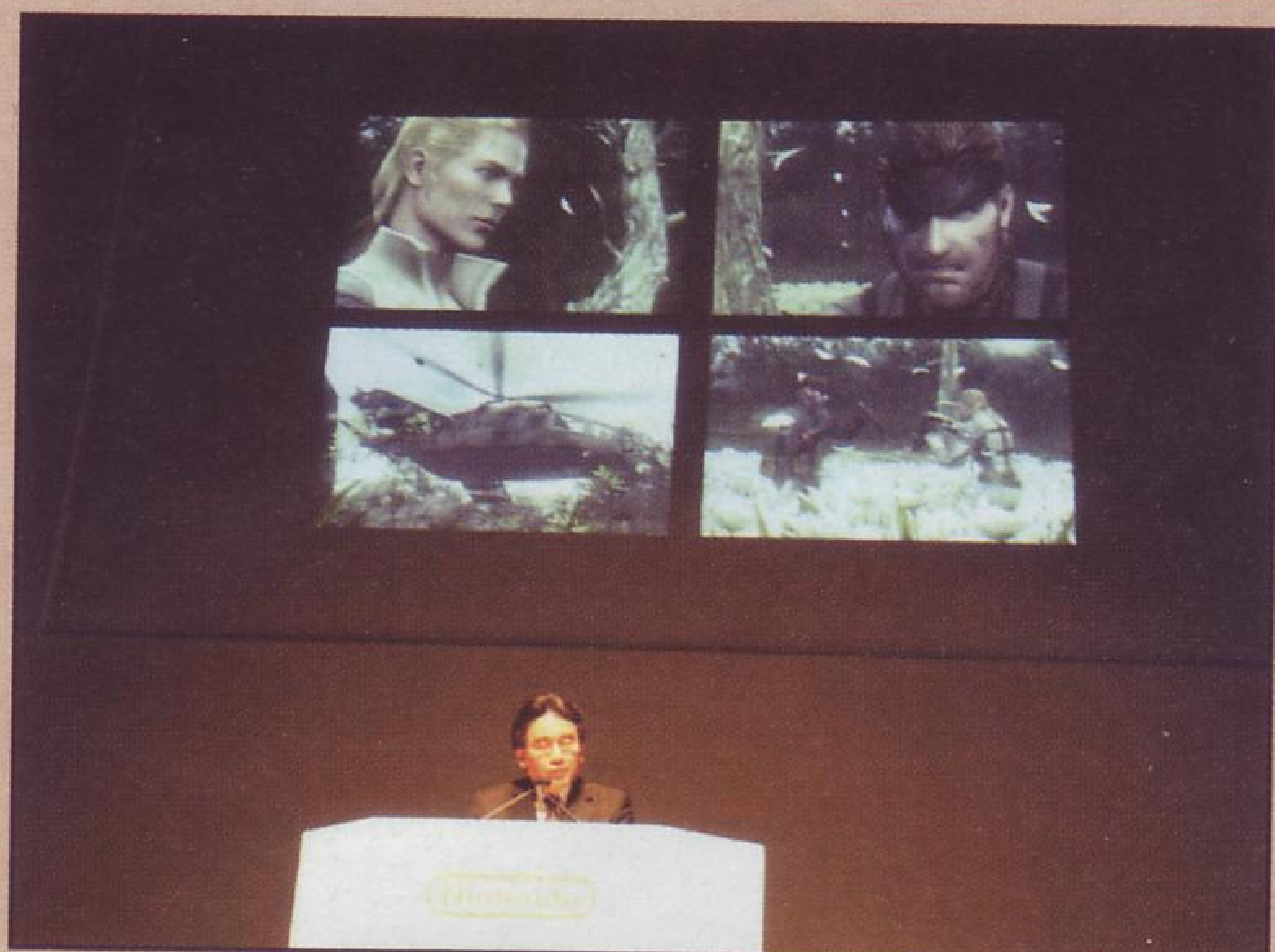
在143辑上，小编们用浩浩篇幅配合着大量“前线狙击”给TGS来了次盛大报道，但只要是玩家都不会忘记业界还有这么一家公司：常年缺席TGS，仿佛那20万上下的人流跟它毫无关系；怡然自得，在TGS结束后才不紧不慢地搭建供其独舞的绚丽舞台；它甚至戏谑地在TGS举办期间投出自家名为“口袋妖怪”的镇箱之宝，数以百万地疯狂销售。它，就是任天堂。

2010年9月29日日本当地时间下午2时，就在TGS人息尚未散尽的千叶幕张，任天堂迎来了自己2010年在日本市场的最大宣传盛会。由于保密工作做得比较好，在会议开始前没有任何风声走漏到外界，任社将宣布什么？一切都是未知谜团。实际上，最为人所关注的自然是曾在今年E3上惊艳四方的3DS。登台的岩田聪并没有理会焦急的来宾，在致完开幕词后，先宣布了官方统计出的《口袋妖怪　黑・白》双版本首周销量达到255万套，这不但破了NDS游戏的纪录，也破了日本游戏历史上的最高首周销量纪录。他表示，虽然《口袋妖怪》一直被人误解为“小孩子玩的游戏”，可实际上该系列的年龄层一直在扩大，所有人都能够享受到收集、交换和对战的乐趣。本作在通信模式方面下了很足的功夫，供玩家愉快地交流，随后岩田还对本作的年底扩大贩卖表达了乐观的预想。



随后，岩田聪又宣布了今年是任社明星马里奥诞生25周年，一项娱乐要在业界走红一时并不难，但像马里奥这样能红满1/4世纪的尚不多见。从目前北美游戏销量榜来看，这位大胡子水管工似乎永无过气之日。为纪念马里奥年过“半个半百”，岩田聪宣布了马里奥25周年的特别纪念套装，同时NDSi LL也预定在10月28日发售特别纪念版，售价定为18000日元。

在紧接下来介绍完Wii的相关硬件后，话题终于转到3DS。岩田聪表示任天堂追求游戏空间的高自由度，多年来都在尝试3D的可能性。尽管先前有了Virtual Boy的失败经历，然而没有3D软件支持，硬件将无法展现出魅力，成为合格的商品；但如果没有看到3D硬件终将普及的远见，也不会产生开发3D软件的人才。这个先有鸡还是先有蛋的死循环并不那么容易解开，掌机与家用机的不同之处在于，只要购买以后，所有玩家的硬件环境都是一样



的，所以任天堂认为掌机是压倒性占据优势的3D平台。目前3DS的画面自然还无法与家用机媲美，就目前表现来讲已经相当不俗。《生化危机》、《潜龙谍影》等知名系列的新作均将登陆3DS，读者们可从后文预览一下它们的画面表现力。岩田聪随后又表示，自己并没有盲目乐观3DS的普及，为了普及3DS，任天堂必须跨过掌机历史上不曾有过的难关。而这个所谓的难关，就是裸眼3D的效果无法通过平面媒体或电视媒体直接宣传，好在3DS是一台方便携带的机器。

随后宣布的发售日和价格倒有些颇为出人意料，3DS预定于2011年2月26日以25000日元的价格发售，首批3DS分为水蓝和黑两种颜色。值得关注的硬件功能如下：

1 3D立体视觉效果



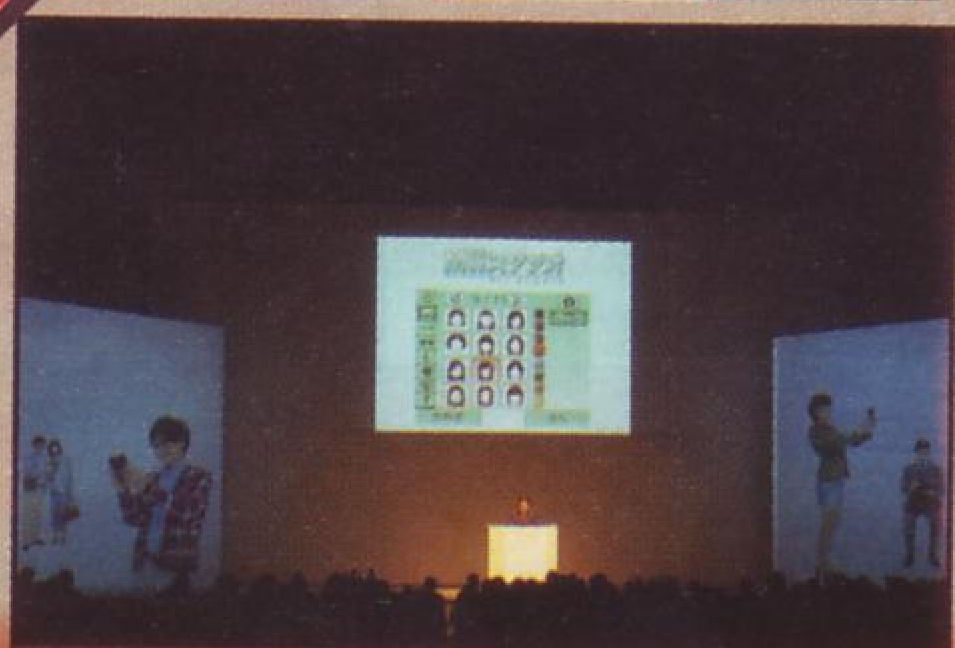
3DS的理念是“随身、共鸣和日新”，其最重要的功能就是不借助任何特殊眼镜，直接让玩家以肉眼看到3D效果。由于每个人看到3D图像的方法和角度各有差别，因此厂商在3DS的机身上设计了3D景深钮，可调整3D成像的程度。如果将该钮完全关闭，玩家也可以看到正常的2D画面。

2 邂逅通信



邂逅通信原本就是NDS系列的一大特色，3DS会把该功能进一步发挥到新的高峰。以前的邂逅通信必须打开游戏，进入特定的邂逅通信模式，然后合上NDS的盖子进入休眠状态；但是3DS只需直接休眠就能实现多款游戏的自动邂逅通信功能，比如说玩家现在玩的是《口袋妖怪》，只要周围环境满足了《勇者斗恶龙》的邂逅通信条件，3DS也会自动通信。虽然目前还不知道如果让一台3DS同时支持多款游戏通信，不过我们完全没有必要为任社的创新理念担心。

3 Mii工作室和Mii邂逅通信广场



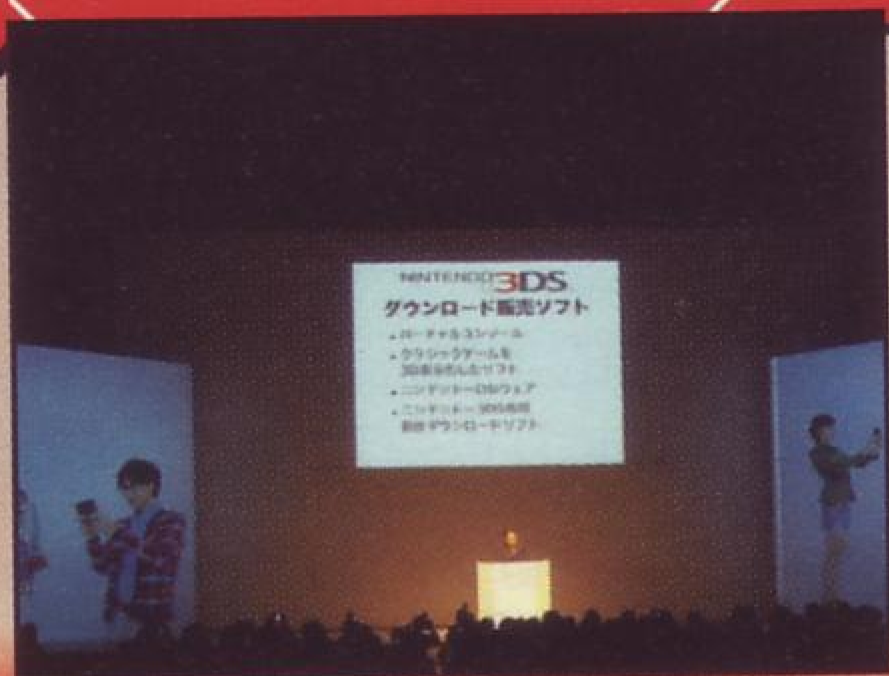
Mii是Wii或《朋友聚会》里的玩家代形象，3DS的“Mii工作室”增加了大量作成零部件，玩家还可以用3DS的摄像头给自己拍照，并自动生成Mii风格的形象。“Mii邂逅通信广场”是3DS主机的自带内置软件，通过邂逅通信收集各种Mii形象，多次邂逅还能玩到特殊的小游戏。

4 AR游戏和HOME键



AR游戏是3DS自身附带的扩展现实软件，另外值得注意的是HOME键。该键可一时中断游戏，玩家甚至能利用网页浏览器查询游戏过程中遇到的问题，然后再切换回游戏。

5 下载贩卖



玩家把官方提供的软件下载到SD卡中，3DS自带2GB的SD卡，当然只要玩家愿意，也可以拿更大容量的SD卡替换。

6 无意识通信



3DS拥有自动接收各种有用信息的功能，玩家没有必要专程手动操作。这些有用的信息包括：排名、幽灵选手的资料、免费软件等等。岩田聪此外还表示，3DS与目前推进中的“nintendo zone”、NTT BP的“Wifine”服务均有关联。

附表：3DS规格一览

售价
25000日元（含税）
发售日
预定2011年2月26日
套装内容
3DS本体
3DS专用充电台
3DS用充电器
3DS专用触控笔
容量为2GB的SD卡一枚
AR扩展卡6枚（可供摄像头拍照并把玩的纸卡）
简易使用指南
使用说明书
保证书
规格
约134（长）×74（宽）×21（厚）mm（※以上数据为合上盖子的状态）
重量
约230g
触控笔
可伸缩，伸长时大约10CM。

上屏
3.53英寸，分辨率800×240，附带裸眼3DS功能。（※横向800像素是分别给左右眼实现3D效果所需总像素，单眼看到的像素实际上是400）
下屏
3.02英寸，分辨率320×240，支持触摸功能。
摄像头
内侧摄像头一个，外侧摄像头两个，像素均为640×480。
无线通信
对应IEEE 802.11
利用2.4GHz带
对应WPA/WPA2（安全保证）
能通过热点接入网络
操作系
A/B/X/Y键，十字键，L/R键，START/SELECT键
滑杆
触摸屏
内置麦克风
摄像头
陀螺仪
加速计
其他输入
3D景深按钮（调节3D效果的深浅）
HOME键（呼出HOME菜单）
无线开关（在游戏时也能切断通信功能）
电源键

端口
游戏卡插槽
SD卡插槽
充电器接续端子
充电端子
耳机接续端子
声音
上屏左右的立体声外放
电池
锂电池
游戏卡
3DS专用游戏卡，大小与NDS卡一样大。首发时最大容量为2GB。





豪华软件阵营

任天堂3DS作品列表			
游戏名	原名	类型	发售日
塞尔达传说 时之笛 3D（暂名）	ゼルダの传说　时のオカリナ 3D（暂名）	A・RPG	预定2011年春
任天狗+猫	nintendogs + cats	ETC	预定2011年春
钢铁潜水员	STEEL DIVER	SLG	预定2011年春
飞行圣地（暂名）	Pilotwings Resort（暂名）	SLG	预定2011年春
新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	新・光神话　パルテナの镜	ACT	预定2011年
马里奥赛车（暂名）	マリオカート（暂名）	RAC	发售日未定
纸片马里奥（暂名）	ペーパーマリオ（暂名）	RPG	发售日未定
星际火狐64 3D	STARFOX64 3D	ACT	发售日未定
动物之森（暂名）	どうぶつの森（暂名）	ETC	发售日未定

将3DS的首发日定在2011年2月26日，很可能是任天堂为了配合第三方厂商的游戏开发进度采取的措施，任社希望在准备万全的前提下于明年春季打一个漂亮的揭幕战。而在此次秋季发布会上，任天堂公布的3DS游戏共有9款，与E3展上的数量一致。相较于第三方厂商在展后纷纷厚道地放出大量游戏情报，任社自己的3DS作品对外却多还是一副“犹抱琵琶半遮面”的态势，只有当场试玩过才能知道游戏的实际效果。虽然短暂的视频和截图无法让我们窥探到游戏的全貌，但配合着游戏的预定发售日还是可以揣测出部分作品当前的制作进度。

《任天狗》曾在NDS首发时带动了轻度玩家的购买热潮，不出意外的话《任天狗+猫》便会是3DS的首发游戏之一。轻松风格的《飞行圣地》从公布的资料看开发进度应该有所保障，宫本茂酝酿6年之久的《钢铁潜水员》已经放出了实机试玩，上屏游戏画面、下屏潜艇面板的设定也颇具真实感。比较令人感到意外的是《塞尔达传说　时之笛　3D（暂名）》，E3展上该作只是一段演示DEMO，宫本茂也信誓旦旦地表示“目前还没有复刻昔日名作的计划”，如今该作已然预定在明年春天发售，看来宫本茂是“早有预谋”。不过在“《马里奥》系列”制作进度稍显滞后的情况下，任天堂急需一款核心作品来为3DS的首发保驾护航，采用名作复刻的形式人气有保障、风险性小，此举也就在情理之中了。从目前公布的影像中我们可以看到相较于N64版，3DS的《时之笛》在画面上清新明快了不少，细节方面也更加讲究，而且林克的五官也有少许变化，相信这不会是一款单纯的移植作品。从名称上就可以看出《星际火狐64 3D》也是一款移植之作，众所周知虽然任天堂在N64上开发了不少好游戏，但是由于卡带容量、第三方支持等各方面的因素，导致其并不能算一款成功的主机。9款3DS作品中就有两款是N64的游戏，这或许是任天堂的一个信号，如果能把N64平台的经典游戏一一移植到3DS上，对于接触该主机较少的中国玩家而言也不失为一件好事。《新・光之神话》自公布后就让玩家倍感惊艳，宏大的场景，绚丽的画面以及面对巨大BOSS时的压迫感都让人对这款作品非常期待，游戏已经有实机试玩，相信不会让玩家们等待太久。多人同乐的《动物之森》虽然尚未公布发售日，但是相信会跟3DS的照相、通信、Mii等功能紧紧挂钩，这对于向轻度玩家展现3DS的其他方面的功能有着重要的作用。

在看过任天堂本社的游戏后，让我们一同去看看其他厂商都为明年发售的3DS准备了哪些游戏吧！而在本次卷首特报的最后，还有3款NDS游戏的情报等待着玩家，切勿错过！





NINTENDO 3DS

生化危机 启示录

BIOHAZARD REVELATIONS

Capcom	A·AVG	发售日未定

自E3展上公布了一段效果令人咂舌的《启示录》影像后，玩家们关于3DS画面表现力的讨论就没有停息过。在本次发布会的影像中，川田将央扛起了介绍《生化危机》的重任（之前竹内润曾表示因压力过大，不会参与《生化》新作的开发），据他所述《启示录》将通过裸眼3D技术，追求前所未有的恐怖感，甚至让玩家感到"不想前进"。从新公布的画面中我们也可以看到，隶属于BSAA的克里斯与吉尔两人在废旧的轮船内探索（这一段也是试玩的内容），船内的光影效果颇为出色，气氛的烘托也相当到位。虽然马赛克依旧存在，但掌机游戏能做到如此画面不得不让人多了几分期待。本作中不单有《生化5》的越肩视角，第三人称、第一人称视角也有出现。影像中还出现了疑似《生化4》中浑身带刺，喘息声让人不寒而栗的经典敌人"再生者"，这让系列玩家兴奋不已！



NINTENDO 3DS

生化危机 佣兵 3D

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

Capcom	A·AVG	发售日未定

《佣兵 3D》的突然公布让玩家们在惊喜之余也有一丝担心，佣兵模式在系列中一直保持着极高的耐玩度，也是延长游戏寿命的一大保障。但是该模式一直是作为正篇游戏的附属品，如今卡社将其单独推出，难免容易落下"骗钱"的口实。不过游戏本身还是很值得期待的，因为有"死神"之称的汉克终于回归，而游戏的宣传图上还有4个剪影，也就是说本作至少还有4名角色尚未公布。从影像中我们依然可以看到时间柱，相信游戏的基本玩法与前两作的佣兵模式类似，而截图中也出现了《生化4》中村庄和城堡的场景。不过一旦计分公式或角色装备稍有改变，就会给此模式带来翻天覆地的变化，因此玩家们也不必过早给本作扣上"冷饭"的帽子。相信借助3DS的画面效果和Wi-Fi功能，能让游戏的刺激感更上一层！









NINTENDO 3DS

超级街头霸王IV 3D

スーパーストリートファイターIV 3D Edition

Capcom	FTG	预定2011年春

作为较早公布登陆3DS平台的游戏，《SSFIV 3D》也在画面上受到过质疑，不过随着实机试玩的放出，玩家们也开始把更多的目光放到游戏的操作手感和新增要素上。刚开始游戏时可以选择是否开启3D机能，虽然截



图中无法看到3D效果，但当玩家们熟悉的游戏人物和场景出现纵深感时，还是能带来不小的冲击。作为一款硬派格斗游戏，本作的搓招手感丝毫不受影响，这也打消了之前玩家们对于掌机格斗游戏手感差、难出招的疑虑，在3D效果下，波动拳、升龙拳等必杀技的演出效果也更具魄力！

借助3DS的通信机能，本作追加了新的模式。“手办收集”是利用邂逅通信功能的迷你游戏，玩家甚至无需插入卡带，只要搜索到对战者游戏便会自动展开战斗，并以此来收集到更多的手办。“随时接受挑战”则能让玩家在等待的时候随时随地迎接来自陌生人的战斗，非常有街机室那种“挑战者乱入”的感觉。小野义德也表示游戏还将利用到Wi-Fi功能，让玩家与世界各地的强者展开对战。

NINTENDO 3DS

战国无双 编年史

战国无双 Chronicle

Koei Tecmo Games	ACT	预定2011年春

《编年史》的正式公布打消了原本对于3DS平台《无双》是移植版的猜测，而玩家们也终于可以在任氏掌机上感受一款非缩水版的《无双》游戏！

本作中将以原创角色作为主人公，玩家可以自由地设置姓名、性别，操控原创角色在各大战场驰骋杀敌并逐渐成长，而随着故事的进行，角色的外观也有可能进行改变。





从人设图上可以看到两名主人公独特的武器配置，相信他俩也会拥有全新的招式动作。

游戏非常强调武将间的“羁绊”，玩家可以让3名武将与主角同时出战，在战斗时利用触控笔点击下屏幕的头像，就能实时地在几名武将之间进行切换。不同武将拥有各自的固有能力，战场上也依然存在着各式各样的任务，想要将战斗引向最终的胜利，就必须合理配置和调度，这对玩家的大局观也是一个考验。不知道本作能否借助3DS的通信机能，实现4人同时游戏。《无双大蛇》中曾出现过3人合力的无双技，若是4名武将站在一起同时释放无双，不知是否会有特殊的演出效果呢？

NINTENDO 3DS

超级猴子球 3D（暂名）

スーパーモンキーボール 3D（暂名）

SEGA	ACT	预定2011年春



在各大厂商纷纷支持3DS的同时，SEGA也拿出了自己的代表作之一《超级猴子球》。玩家们需要控制可爱的猴子钻入圆球，一路滚动获取奖励道具的同时到达目的地。游戏的风格可爱清新，还拥有不少迷你游戏，非常适合多人同乐，而通过3DS的独特效果，相信也能给玩家带来全新的体验。本作是由“《如龙》之父”名越稔洋负责的，足见公司高层对该作的重视程度，而SEGA方面也宣布将在2011年内发表6款3DS游戏，相信在打响第一炮之后，玩家们熟悉的各种世嘉游戏也会登上3DS的舞台。



NINTENDO 3DS

陆行鸟赛车 3D（暂名）

チョコボレーシング 3D（暂名）

Square Enix	RAC	发售日未定

“《最终幻想》系列”的标志性角色陆行鸟也将来到3DS平台，而本作已经放出了实机试玩。游戏中玩家需要控制角色向指定的地点疾驰，一路上还得回避敌人的攻击，或是使用道具对其进行妨碍。作为一款包含乱斗要素的赛车游戏，本作非常适合联机同乐。另外在试玩版中还有“收集4个魔法钥匙”、“通过目标3次”等任务，相信在不同的舞台上还会有更多丰富的任务等待着玩家的挑战。

NINTENDO 3DS

雷顿教授与奇迹的假面

レイトン教授と奇迹の假面

Level-5	AVG	预定2011年春



在NDS平台上颇受好评的“《雷顿教授》系列”转战3DS平台，本作将紧接在《魔神之笛》后发展，以假面魔力所作出的蒙特多尔街为舞台，讲述了雷顿与企图破坏街道的黑暗小丑展开头脑比拼的故事。制作人日野晃博称本作将利用3D引入全新的系统，解谜的关键也将围绕3D展开。虽然目前从截图上看不出端倪，但系列粉丝绝对可以满怀期待，看看本作是如何“借助立体成像技术，让谜题步入新次元”的。



NINTENDO 3DS

分裂细胞 3D（暂名）

スプリンターセル 3D（暂名）

Ubisoft	ACT	预定2011年春

育碧的看家作品之一《分裂细胞》也公布了最新的情报，隶属于“第三梯队”的老牌特工萨姆·费舍尔，将再次接受不可能完成的任务，去阻止黑暗中的阴谋。虽然这威胁到数百万人生命的阴谋的具体情报我们尚不得而知，但从目前公布的截图看，游戏将通过3D效果烘托出强烈的临场感。作为一款强调潜入和战斗的游戏，本作引入了新的眼镜，下屏幕的装备画面也经过了重新设计，相信会有更多尖端的特工装备登场，配合着触控操作能够快速地进行切换。另外游戏中还会加入大量的3D影片，让玩家在游戏的同时如同在欣赏一部谍战大片一般。



NINTENDO 3DS

深渊传说（暂名）

テイルズ オブ ジ アビス（暂名）

NBGI	RPG	预定2011年

《深渊传说》是“《传说》系列”的第8作，同时也是10周年时的纪念作品，于2005年12月在PS2平台发售。游戏凭借出色的素质获得了玩家们的好评，后来还推出了26集的TV版动画。在这个由预言支配一切的世界，年轻的公爵家继承人卢克与神秘的少女缇娅相会，命运的冒险也就此展开……如今该作将移植到3DS，玩家们可以在掌机上重温这款经典的作品。回想一下NDS上的《传说》作品的数量，粉丝们完全可以一边回顾《TOA》，一边期待3DS平台上的《传说》新作！

NINTENDO 3DS

山脊赛车 3D

リッジレーサーR 3D（暂名）

NBGI	RAC	发售日未定



时常为Sony主机的首发保驾护航的“《山脊赛车》系列”也登陆到了3DS平台，我们从游戏的截图上可以看到NBGI各大游戏里的知名人物头像，比如《灵魂能力》的柴香华、《铁拳》里的风间仁，甚至《块魂》和《太鼓之达人》里的角色也有登场，不过暂时不知道这个系统的实际效用，另外系列招牌的赛车女郎也还没有出现。制作人坂上阳三表示将通过3DS的邂逅机能，让玩家把各自的时间排名与其他玩家分享，其他的功能也在考虑当中，玩家们只能静待更多情报的公布啦。



NINTENDO 3DS

潜龙谍影 食蛇者

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER

Konami	ACT	预定2011年春

作为“《MGS》系列”的第三作，《食蛇者》里的大部分舞台都放在了密林，引入的CQC、迷彩、疗伤、觅食等系统也让游戏极具真实感。在Konami公布的长达7分钟的影像中，玩家们可以看到长蛇、鳄鱼等生物活灵活现的身姿，不小心触发机关后，Snake连续躲避空中落下的利箭、滚木的一幕也非常刺激，相信借助3D效果能极大地增强游戏时的临场感。而作为“《MGS》系列”的原点，《食蛇者》在剧情和电影化的过场方面也尤为出色。在影像的最后，一片纯白色的花海中，大首领和引领者展开了激战，耳畔响起的《Snake eater》旋律烘托着这场宿命的决战，相信本作能让玩家们在掌机上重温昔日的感动！

NINTENDO 3DS

深爱3DS

Project ラブプラス for Nintendo 3DS

Konami	AVG	发售日未定



《深爱》可以说是NDS平台上的一个典型作品，真实时间的设定以及三位各具魅力的MM让无数宅男乐此不疲，如今这三位“国民级恋人”将以3D方式呈现，你准备好了么？在公布的官方影像中，高岭爱花与玩家边走边谈，细致地讲解了3DS上的《深爱》将会具有哪些新功能。本辑口袋光环中就收录了这段影像，粉丝们不妨赶快去体验一下3D爱花的魅力吧！

NINTENDO DS

黄金太阳 黑暗黎明

黄金の太阳 漆黑なる夜明け

Nintendo	RPG	预定2010年10月28日



《黄金太阳 黑暗黎明》可谓10月份的重头大作，相信不少玩家都早已是望眼欲穿了吧！就在任天堂发布会的次日，本作也在官方网站上公布了第五名可操作角色的资料。这位名为雷欧雷欧（レオレオ）的男子是驰骋于东海的海贼团领袖，身为火之元素使的他性格奔放、正义感极强，深得同伴的信赖。

本作的故事承接前作《失落的时代》展开，发生在“黄金太阳”现象后的30年，主角穆特则是初代主人公罗宾的儿子。制作人高桥兄弟甚至称GBA上的两作是“前传”，本作才是“正篇”，这足以让玩家对游戏的剧本大为期待。

虽然身为RPG，但游戏中并没有道具或装备的概念，无论战斗还是解谜，都要依靠到地、火、风、水四种属性的精神力，而系统的核心则是精灵。玩家可以给角色们配置不同属性的精灵，以此来提升人物的各项基本能力，而配置了精灵后还能让角色使用各种属性的精神力。在战斗中把配置好的精灵解放，甚至能唤来强力的召唤兽，借助NDS的机能，召唤兽登场时的动画也更具魄力！利用精灵还可以进行职业变换，根据敌人种类、战斗状况改变精灵的配置，让角色们转变为更合适的职业，就能让胜利的天平向我方倾斜。而本作中拥有超过70种的精灵等待着玩家们去收服！

NINTENDO DS

卡比（暂名）

カービィ（暂名）

Nintendo	ACT	预定2011年



继《多罗奇团前来拜访》、《触摸！卡比的魔法绘笔》之后，NDS平台又将迎来全新的“《卡比》系列”作品。虽然目前公布的情报不多，但通过截图玩家们可以发现，本作中能控制最多10个卡比同时进行游戏，相信卡比的数量会是冒险的关键，上屏幕显示的水果（フルーツ）、奖牌（メダル）项目也不容忽视。利用触控笔引导数量众多的卡比，让它们集结、跳跃……这能让玩家体会到前所未有的乐趣。虽然拥有较多的卡比时能让人觉得有所保障，但如果数量过少的话有可能无法击倒强力的BOSS级敌人。

NINTENDO DS

超级化石挖掘者

スーパーカセキホリダー

Nintendo	RPG	预定2010年11月18日



《我们是化石挖掘者》是2008年4月登陆NDS平台的创意游戏，而本作便是其正统续作。玩家需要亲自探索并挖掘各种化石，利用触控笔小心翼翼地进行清洗，成功的话就能让化石还原。而将头、身体、手、足这四部分的化石组合后，就能令强力的恐龙复活，之后还能操控它们展开大魄力的战斗！由于游戏活用了NDS的触摸屏和麦克风技能，并且具有不少关于化石的科普知识，因此在低龄玩家群中极具人气。本作甚至请来了日本福井县立恐龙博物馆协力制作游戏中的图鉴，可以看出制作方的严谨态度。

结语

虽然有关3DS售价和发售日的负面评论不少，但本次展出的软件阵容可谓相当强大。不少游戏的画面表现力远超预想，而岩田聪重点宣传的若干功能也令玩家心痒难搔。有关本次发布会的评论，请参看后文的Lancer与Darkbaby专栏，不管你是否为任天堂担心，应该都能从中找到共鸣点。

PORTABLE GAME 掌机情报站 NEWS STATION

文 雷伊

EVENT 事件 2010年度上半期日本游戏市场规模1865亿日元



日本Enter Brain于9月30日发布了2010年度上半期（3月30日～9月27日）日本本土家用游戏市场的统计报告。报告中显示，该期间内市场的整体规模约为1865亿6000万日元，约为去年同期的87.3%。硬件市场规模和软件市场规模相比去年同期均有一定幅度的下降，其中硬件市场规模约611亿5000万日元，约为去年同期的75.6%，而软件市场规模则为1254亿日元，约为去年同期的94.3%。

硬件销量方面，本年度上半期卖得最多的依然是NDS，这主要得益于去年年底的新产品NDSi LL持续热卖以及旧款主机的降价，而软件方面销售最火爆的是《口袋妖怪 黑·白》，这款发售于9月18日的作品仅用了两周时间就创造了超过340万套的销量，当之无愧地成为了销量冠军。



2010年度上半期硬件销量

硬件	上半期销量	累计销量
NDS（*1）	112万8964台	3120万4692台
PSP（*2）	85万876台	1507万8230台
PS3	60万2821台	553万7645台
Wii	54万9834台	1068万6926台
Xbox360	10万8973台	136万2075台

*1：含NDSL、NDSi、NDSi LL

*2：含PSP go



9月29日 任天堂宣布，为了纪念“《超级马里奥》系列”诞生25周年，将于今年10月28日发售“超级马里奥25周年纪念款”NDSi LL主机。这款主机机身采用鲜艳明快的大红色，在机身正面印有蘑菇、火焰花、超级星星等“《超级马里奥》系列”的代表道具，看起来非常特别又不失精美。这款主机售价和普通NDSi LL一样为18000日元。同时，7-11也将于同日开始限定发售纪念款的NDSi主机，机身同样为大红色，不过正面的图案换成了点阵的马里奥。

9月30日 Square Enix的“《MHP》like”游戏《核石之王》于本月14日发售，SE于9月30日宣布这款游戏提供免费体验版下载以来，累计下载量已经超过了100万次。目前，免费体验版的追加下载任务“无名冒险者之魂”和“怒涛的僵尸龙”等也已经提供下载中。将包括这些追加下载任务在内的体验版中的所有任务完成，并将其存档继承到正式版中的话，玩家就可以在正式版中获得稀有装备。



EVENT 事件 传PSP开发工具11月15日结束供应，PSP2开发工具或已存在

根据法国游戏情报网站PSPGen的报道，SCEE已于近日宣布PSP开发工具包即将停止发售。发表的内容称，PSP开发工具包DTP-T2000A和DTP-H2500A将于今年11月15日起停止贩售，如需购买这些开发工具必须提前预订，而一旦有了新主机的开发工具包提供时，官方也会及时发表相应的通知。

对于此举，不少海外媒体推测这是Sony将重心从PSP向PSP2转移的准备工作，而前段时间我们也报道过有游戏公司宣称已经得到了PSP2的开发工具，因此这应该并非空穴来风。在对手3DS已经宣布了具体发售时期以及售价的现在，盛传已久的PSP2将在何时以何种方式首次亮相值得关注。

EVENT 事件 Rein：3DS达不到使用虚幻引擎的最低要求



虚幻引擎在iOS上的一段DEMO表现让人惊艳不已，最近有记者询问Epic Games的副总裁Mark Rein关于掌上平台开发的问题时，也谈到了最近大热门的3DS的开发事宜，并试着询问Epic Games是否已经着手在为3DS开发游戏。

但对于该问题，Rein则回答得非常干脆。“我们并没有在开发3DS游戏。”Rein说道，“它低于我们对硬件的最低要求。我们目前手头还没有3DS，所以我们无法具体评价，但是我们手头掌握的所有信息让我们相信它低于我们对于硬件的最低要求。比如说，你无法在上面制作像《Epic Citadel》这样的游戏。”

另外，Rein还补充道：“正如我说的那样，我们现在对其了解还不够充分，所以我们还无法发表一个正式的官方声明，但是我觉得如果他们认为我们的引擎能够在他们的硬件上表现出色的话，他们应该早就联系我们了。”

正像Rein自己提到的那样，也许这种情况会随着他们拿到3DS并对其进行研究后发生改观，但至少就目前来说根据他的第一印象，开发人员们显然认为3DS这台新的设备在对虚幻引擎的兼容性方面还不如去年的iPhone 3Gs——毕竟后者能够稳定运行《Epic Citadel》。



10月1日 Square Enix宣布，NDS游戏《沙加3 时空的霸者 影或光》的发售日为2011年1月6日，售价5980日元。本作是活用了当年GB版《时空的霸者 沙加3》的剧情和世界观，所有角色和战斗系统都焕然一新的一款作品。游戏中的6个种族和多彩的成长要素也得到了全面强化。让战斗和剧情结合更紧密的自由剧本系统（SSS）也实现了进化。

SOFTWARE 软件 《皇家骑士团 命运之轮》收藏版发售决定

Square Enix于9月30日宣布，即将于11月11日发售的大人气战棋游戏《皇家骑士团 命运之轮》将于同日发售特别收藏版，该特别收藏版将于SE旗下的官方购物网站e-STORE进行限定发售，售价为9980日元。



在这款收藏版中，不仅包含了《皇家骑士团 命运之轮》的正式版游戏一张，还包括了于11月10日发售的游戏OST一张。除了游戏预约特典的22张塔罗牌之外，这款特别限定版还有专门的特典，那就是由本作的画师吉田明彦绘制的游戏主题插画的金属装饰板，上面还印有吉田明彦的亲笔签名。另外，这款特别收藏版包装的图案，也是由吉田明彦全新绘制的，看上去非常豪华大气。



10月7日 Capcom宣布，将于11月10日发售NDS游戏《大神传 小小太阳》的OST，售价为3990日元。这套OST中不仅收录了游戏中的音乐，就连收录前的DEMO音源也经过重新调整后收录到了其中。OST一共由4张CD构成，每张CD的盘面上印有精美的图案。另外，CD中还将同捆一本全彩的小册子，其中包含了曲作者、游戏开发者的点评，以及一部分乐曲的解说等精彩内容，收藏性非常高。

10月7日 在日本高中生中人气非常高的“《喧哗番长》系列”将推出系列最新正统作品《喧哗番长5 汉之法则》，平台和前两作一样依然为PSP。本作的舞台是5所学校和3个团体相互抗争的“阿弥浜沿线”，游戏的主人公成濑直人是就读于同沿线上鹤目地区的鹤目高校的转校生。与前作仅以红南地区为舞台不同，本作中玩家可以往来于多个地区，活动范围更广。另外，游戏也将在保留热视线、短歌战等系列特色的基础上，加入全新的系统和要素。





10月7日 今年7月1日分《火花》、《爆破》两个版本发售，且累计销量已经超过90万的足球RPG大作《雷电十一人3 向世界挑战》将推出全新版本《雷电十一人3 向世界挑战 奥伽》（イナズマイレブン3 世界への挑战！ジ・オーガ》，游戏将于今年12月16日发售。本作将在原作的基础上，追加预定于今年12月23日公映的剧场版中的新剧情，其和原作的定位类似于《口袋妖怪 白金》与《钻石・珍珠》的关系。

10月7日 任天堂宣布，发售3周以来累计销量超过370万套的怪物级大作《口袋妖怪 黑・白》将发售NDSi主机同捆版。与游戏一样，同捆版也将分为两种款式，其中《口袋妖怪 黑》将同捆黑色主机，而《口袋妖怪 白》则将同捆白色主机。两款主机的机身上均将印有游戏中的神兽莱希拉姆和泽克罗姆的图案，黑色主机下方印有“POKEMON BLACK”、白色主机下方印有“POKEMON WHITE”的英文字样。这两款主机同捆版将于今年11月20日发售，售价为19800日元。





Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

任天堂的救赎

9月29日这天，任天堂同时收获了鲜花与臭鸡蛋。一方面，3DS牛气冲天的大作阵容继续让玩家们啧啧赞叹；另一方面，投资者却对3DS的发售时间、价格以及同日公布的业绩数据不满。在大量第三方大作的掩盖下，普通玩家们可能无暇关心任天堂悄然下调的业绩预期。任天堂将Wii的销量目标下调了50万台，财年销量预计为1750万台，比上财年下降15%；NDS系列的销量预期更是从3000万台大幅下调到2350万台，预计将比上财年减少13%。根据上半财年的表现，Wii销量目标下调是在预料之中，真正令人意外的是NDS销量的下调幅度。

任天堂是一家以财务作风稳健著称的公司，销量目标向来往低处预估，然而两年来任天堂已经数次将原定销售计划下调。这次NDS的预期值下调幅度之大前所未有，说明NDS的退烧速度远远超出任天堂的预计。3DS由于产能原因，发售时间从2010年内推迟到2011年2月，将圣诞商战的黄金销售季留给了NDS，无需担忧3DS排挤效应的NDS按理财年销量应高于原计划，但事实却是NDS在主流市场上的拓展能力急剧收缩。NDS和Wii销量不振与日元升值的双重打击导致今年4～9月份任天堂的赤字金额达到20亿日元左右，之前预估的数字为700亿日元黑字。这是7年来任天堂首次出现半年期亏损。任天堂被迫将本财年销售预期再次下调，销售额下调为1.1万亿日元，同比降低23%；纯利润下调为900亿日元，同比降低61%。消息传出后，任天堂股价大跌，跌幅超过9%！

今年NDS并不缺大作，《口袋妖怪 黑·白》发售首周创下超过260多万套的天量，在日本市场的萎靡环境下刷新了首周销量的历史记录，但硬件销量远不及去年《勇者斗恶龙Ⅸ》发售同期，这就是市场趋向饱和的表现。NDS市场的摊子大，基础好，今年仍是全球最畅销的游戏机，但是与巅峰时期相比已经在大幅衰退。软件销量的衰退程度更明显，今年NDS的软件销量降幅预计将达20%以上，第三方的NDS游戏数量与销量不断减少，造成任天堂的权利金收入下降。往年NDS游戏在TGS会场占半壁江山，今年却从主角沦为陪衬，TGS成为PSP与PS3的天下。岩田聪知道无论任天堂实力多强，终究无法对抗整个业界，巍然不动的霸主地位需要以第三方死心塌地的支持为基础。既然NDS与Wii都没能留住第三方，任天堂应当为第三方量身定做一款更适合其经营模式的主机。

岩田聪说，3DS采取高规格的原因不止是满足3D游戏的成像需要，更是因为悉心听取了第三方的意见。从NDS到Wii，第三方对任系主机的性能怨声载道，软件工程师们都有追求高画面表现力的本能需求，游戏制作人不愿意自己的创意被硬件约束。欧美的顶尖游戏工作室技术色彩更浓，向来不屑为掌机开发游戏。要获得顶级开发商的支持，硬件规格寒碜不得。为彻底改变任天堂主机与第三方“相性不高”的历史，向来热衷于枯萎技术的任天堂也高端了一把。

苹果的崛起可能是任天堂放下成本忧虑、走上高端之路的一个重要外在因素。iPhone证明了高端产品同样可以在主流市场上被趋之若鹜，关键要有鹤立鸡群的产品素质，以及不算太过分的售价。3DS的售价公布后，业界普遍认为偏高，按照目前的日元对美元汇率，相当于300美元。这个价位相当于一部32GB的iPod Touch，比Wii贵100美元。岩田聪说，这个价格的制定依据之一是今年E3展期间3DS获得的业界反响。核心玩家的狂热反应是任天堂的信心之源，3DS的核心向定位已经明朗。

以核心玩家为主要市场定位是任天堂的明智之举，理由有三：其一，核心玩家可承受的价位较高，2.5万日元的价格仅与当年首发阶段的PSP同捆1GB记忆棒套装相当（3DS标配2GB SD卡）；其二，核心玩家重视掌机的操作界面，这是iPhone无法取代的优势；其三，以核心玩家为主要市场目标更容易获得第三方的拥护，有助于任天堂打造第三方联盟。近年来欧美掌机市场在核心玩家消费群体中几乎处于空白状态，PSP奄奄一息，NDS匮乏传统大作，以至于被苹果趁虚而入。3DS将使欧美玩家压抑已久的掌机消费需求得到释放，即使售价偏高，初期销量并不需要担心。任天堂制定了一个月内销售400万台的初期目标，可谓信心十足。至少在初期阶段，限制3DS销量的因素并非

市场需求量，而是生产能力。3DS因产能问题而从2010年推迟到2011年春发售，原计划的24亿美元销售额因而降低到10亿美元。裸眼3D液晶屏虽然已经在日本的一些手机上应用，但是仍处于少量使用阶段，相关产业链尚未成熟，产量提升到任天堂所需的规模尚需时日。

产能问题会让任天堂损失一些销售额，不过从宏观战略层面而言也不见得是件坏事。任天堂最擅长的就是饥饿营销，从FC时代到NDS时代，故意控制出货量以制造供不应求的市场现象是其屡试不爽的招数。况且如果首批400万套的出货量能够得到落实，已经是一个了不起的成就，为第三方首发游戏突破百万销量创造了条件。3DS对第三方的照顾无微不至，任天堂似乎有意弱化第一方游戏的地位，在任天堂发布会中为第三方游戏摇旗呐喊，第一方游戏却鲜有提及。任天堂尤其重视与日本第三方的结盟，PSP在日本声势日盛，Capcom、NBGI、Square Enix等主要第三方的2010财年计划中，都将PSP作为主要投资平台，新作数量与预期销量超过了NDS。3DS的关键作用之一就是打压PSP，破坏索尼与第三方之间正在恢复的友谊。

自NDS发售6年来，任天堂在他的蓝色海洋里享尽荣华富贵，却忽略了作为游戏产业根基的核心玩家群体。3DS是任天堂面向核心玩家的救赎，也是对过去6年来任天堂商业战略的背离。岩田聪认为移植游戏泛滥是PSP败北的根本原因，如今3DS却充斥着移植游戏，任天堂也将以《塞尔达传说 时之笛》等移植游戏为首发期间的重点大作。任天堂寄望于裸眼3D帮助掌机移植游戏摆脱难登大雅之堂的历史，让第三方能在3DS上放心地发展他们熟悉的游戏类型。

岩田聪说，业界潮流变化多端，消费者的口味在不断改变。再强大的公司也无法永远引领潮流，即使是任天堂也无法每次都准确预测潮流风向。与第三方形成利益联盟才能降低风险，只有连成一体的船团才能抵御最大的风暴。无论游戏产业如何蜕变，受到行业内所有第三方全力拥护的主机厂商必然是规则制定者。游戏产业正处于从二维平面向三维立体进化的关口，3DS不仅是掌机史上的一次视觉革命，它也将成为游戏产业新秩序的开始。

阳谋



Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

当岩田聪亲口宣布3DS将于2011年2月26日以2万5千日元价格在日本率先发售后，原先气氛非常活跃的会场顿时陷入一片沉闷，在场上千记者和从业人士鲜有人鼓掌附和……

曾经万众期待的任天堂2010年度幕张秋季发布会（Nintendo Conference 2010），最终却以完全出乎大多数人意料的结局落幕，任天堂当日股价高达20%左右的剧烈起伏足以体现市场反响的明显变化。从原先一边倒的喝彩到如今质疑纷起，3DS的启程之路似乎并非想象中那么顺畅，未来游戏业界的势力图将更加错综复杂。

若非来自于日本专业财经媒体的相关报道，笔者根本无法想象以理性和健康著称的日本证券市场会发生如此令人啼笑皆非的乌龙事件。据说某家超级机构的操盘手在发表会进程中，误将岩田聪发布的25周年纪念版NDSi LL的发售日期和定价（2010年10月28日以1万8千日元发售）错当作了3DS的，遂不惜巨资大量吸纳任天堂股票并带动了跟风盘纷涌而入，任天堂股价从下午13时发表会揭幕时的约23000日元开始稳步向上推移，当Konami的制作人内田明理即席发布《Project LOVE PLUS for Nintendo 3DS》后，更加速飙升到了25400日元的年间峰值，而股价在岩田聪宣布发售细节后却急转直下，最终以23300日元收盘，较之当日最高价格足足跌去了将近9%。次日，任天堂股价继续大挫8%以上，盘中创下20460日元的年间最低股价。3DS出乎意料的发售日期和定价，以及任天堂六年来最糟糕的年度业绩预告，令得不看好后市的诸多投机炒家恐慌离场，其中某超级机构在一天内因平仓就亏损了数亿日元之巨。城门失火殃及池鱼，任天堂的失意也带动了整个3DS相关板块的走势，Capcom和Square Enix等数十家关联会社也出现不同幅度的下跌，短短两日间有将近70亿美元的市值灰飞烟灭，该事件亦足以被载入日本证券金融史。

“Nintendo Conference 2010”是一场失败的新商品发布会？

如果清楚9月29日同时也是任天堂发布半年报的时点，便能窥探到该社选择此时发布3DS发售细节的用心所在。继第一季度以后，任天堂本财年第二季依旧因美元兑日元汇率原因亏损了20亿日元（营业利润为500亿日元），这是岩田聪继任社长七年以来最糟糕的业绩，也是任天堂15年来首次半年报亏损（任天堂在2003财年因NGC大败也不过出现了一个季度的亏损）。至于全年利润，也由原先预测的2000亿日元大幅下调为900亿日元，同样为岩田上台以来的最低纪录。考虑到2003年任天堂宣布亏损时股价雪崩的惨状，该社用3DS的利好进行抵充是必然的对策。发表会结束以后，部分证券分析师立即将任天堂的目标股价下调至15000～18500日元区间，其跌落幅度显然参照了2003年。所谓今时不同往日，任天堂早已非昔日四面楚歌的困兽，投资者对之期待度亦远高于当年。如果以发表会开始前的每股约23000日元为标杆，任天堂股票经过数天剧烈动荡后，目前股价已稳定在21500日元前后，超级利空消息几乎被完全消弭于无形，从商业运作角度上看任天堂取得了圆满成功，市场对于3DS这个热门商品的期待度支撑了股价的屹立不倒。

3DS的诸多发表皆出乎市场预测之外，尤以发售日期和价格最令人不满。年末商战一直是任天堂的独擅场，短短一个月的销售业绩可占据全年四成以上，错过了年末商战无疑会极大影响任天堂的全年业绩，更让3DS平白损失了一个绝佳的战略时机。从种种迹象清楚表明，3DS的发售日期可能是任天堂精心设计的一个局，这同时也是该社近十五年以来商业情报保密工作最成功一次（索尼在1995年从第三方手中提前获得N64肯定会延期发售的情报，从而成功制订了一系列反制战略）。虽然任天堂一直对3DS发售日期讳莫如深，但对来源众多渠道的本年末发售传言从未进行过正式辟谣，该社用默认的方式巧妙引导了大众的思维，让包括竞争对手索尼高层在内大多数人都确信年末商战是3DS必然的楔入时点，然而结局却大大出人意料。3DS和NDS的市场定位存在着很大差异，任天堂不再采用差异化发展的策略，而是实施远为激进猛烈的直接竞争方式，任天堂构想中的3DS势力范畴显然还包括了索尼PSP目前所割据的局部市场。从目前掌握的情报可知，即便Level-5和Capcom等紧密合作伙伴也并不十分了解3DS的真实发售日期，《超级街霸Ⅳ3D》和《雷顿教授》等第三方首发软件都以在年内发售为目标兼程开发的。即便在战略发表会一周前，素以消息准确著称的《德国图片报》还煞有介事地宣称3DS将在11月11日发售。为了对抗3DS的首发，索尼几乎集结了手中包括《MHP3》在内的所有王牌在年末年始进行阻击，由于用力过猛的缘故，此后PSP将进入相当长的一段软件真空期，索尼短时期内势难再筹划起同等规模的反击阵容。通过让对方的火力提前暴露，3DS明年日本本土首发时的竞争压力将极大降低，更有利于任天堂一气呵成地实施全盘战略。另外从全球市场的竞争态势来看，Wii的衰退趋势显然更加明显，尤其日本国内的销量已经三个月落后于PS3，任天堂年末商战的重心必然是家用主机平台。从10月中旬开始，从《毛线卡比》到《节奏天国Wii》共有五款第一方大作接踵发售，同时登场的还有马里奥二十五周年纪念版红色Wii主机，任天堂显然急于重新夺回市场主导权。至于掌机游戏市场，任天堂事先准备了马里奥二十五周年纪念版NDSi LL，随后又突然发表了NDSi的《口袋妖怪 黑·白》同捆特别版，这两记有力重拳亦足以粉碎PSP的年末攻势。从任天堂一连串的战略部署不难看出，任天堂原本就没有打算在年末商战推出3DS，巩固已有市场地位才是其真正目的所在。

自2010E3大展首度亮相以来，3DS的规格一直在进行细微调整，根据来自代工厂商富士康的外泄情报获悉，该主机直到9月初才进入流水线试生产阶段，任天堂根本不可能提供足够的硬件应付年末商战。至于对应软件方面，由于硬件机能提升和裸眼3D技术应用复杂性等诸多因素，第一方和第三方的软件开发进度都出现了不同程度的延误，樱井政博领衔的Sora社开发的《光之神话 帕尔蒂娜之镜》为了尽可能展示硬件特性至今仍未完工。3DS的首批软件阵容表面上虽然堪称极尽奢华之能事，但是第三方目前拿出来的多为冷饭和小品，甚至NBGI还直接移植口碑欠奉的iPhone版《山脊赛车》，坊间流传的诸如“MH3DS”这样能够奠定业界格局的超大作并未发表。相当部分的第三方厂商已经在PSP平台投入过多资源，并且冀望业界能够维持某种微妙的平衡，从内心并不希望3DS迅速将PSP完全逐出市场。任天堂深知真正担当硬件普及重任的还是必须依靠自身的实力，然而目前该社公布的软件基本还是原有经

典品牌，类似NDS《任天狗》和《脑力锻炼》这种活用硬件机能的创新作品尚待时日。NDS的初期阶段，由于对应软件不足的问题一度曾落后于PSP，任天堂在吸取了以往的经验教训后，势必不会再让类似的危险状况出现，该社肯定会不间断地发动软件攻势避免冷场，这一切也需要足够的蓄力时间。

发表会结束后，任天堂官方网站更新了3DS的宣传视频，有心人可以发现，其硬件篇宣传的主题并非裸眼3D效果，而是全面强化的邂逅系统。邂逅系统将是3DS一大隐藏卖点，任天堂正试图藉此建立其SNS网络社区。所谓SNS（Social Network Site）起源于上世纪60年代美国著名社会心理学家Stanley. Milgram的六度分割理论，即通过六个朋友的交往渠道就能最终找到希望结识的陌生人。六度分割理论很长时间内仅仅停留在理论的范畴，而网络的普及使得人际交往的成本降到了最低。近年来SNS一直处于高速成长（例如国内的开心网），对传统游戏造成了很大冲击，任天堂对此并非视若无睹，而真正让该社感到震惊的却是《朋友聚会》的超热卖。《朋友聚会》实际不过是一款带有SNS要素的AI游戏，玩家可以将自己身边真实人物的形象和性格编辑后添加到游戏中，共同享受虚拟生活。《朋友聚会》初回出货仅10万套，随后迅速发生口耳相传的流行效果，该游戏最终销量将超过400万，实乃近年罕见的大黑马游戏，甚至富士电视台还专门开辟了相关节目频道。《朋友聚会》让任天堂深受启示，人际交流的滚动式市场效应远远超出常识想象，如果能将之与游戏巧妙融合，完全能够创造出超越NDS的全新消费市场。另一侧面，任天堂近年来的广告宣传投入呈逐年飙升之势，2010年度的预算更突破了1400亿日元，宣传支出的增加已影响到了任社的业绩成长，而传统的广告宣传方式往往事倍功半。任天堂花费了两年时间在日本国内建立邂逅通信系统，和许多公共服务机构达成了合作协议，未来日本玩家可以体验到无所不在的邂逅交流，届时游戏乐趣将得到飞跃的提升，目前任天堂正在对其新的野心进行最终的调整完善。

“25000日元对于一款携带游戏主机来说是否定价过高？”——包括《宝石周刊》市场分析师石岛照代在内的许多人都表示疑问。

25000日元这个定价完全颠覆了当年掌机之父横井军平所建立的市场哲学，然而随着与时俱进，以往的金科玉律并非颠扑不破，任何价值观都需要顺应时代进行修正。根据任天堂上世纪90年代的市场调查报告，一般日本家庭在新年时发给孩子的红包在2～3万日元左右，因此该社游戏主机的价格上限都设定在此范畴内（主机含一款游戏）。然而随着经济成长泡沫的破灭，孩童的新年红包也发生了缩水，因此也对任天堂年末商战实绩产生了影响，该社从本世代主机开始就积极致力于扩大市场，岩田聪在发表会上通过介绍《口袋妖怪》NDS历代作品消费层的推移变化来佐证其市场扩大战略的成功。任天堂的前任社长山内溥曾经表示：“游戏机并非生活必需品”，新时代的任天堂也正试图打破这个固有的思维模式，3DS未来将努力融入人们的现实生活中去。3DS是任天堂有史以来最“厚道”的一款主机，附加了裸眼3D、邂逅通信系统、3D摄影、视频转播、Mii形象编辑等等诸多实用功能，可谓集该社技术力之大成，然而至今依然有许多人感觉定价过高，主要原因还是归结于任天堂尚未完全将产品的真正魅力传递给消费者。不同于NDS时代双屏和触摸的直观魅力，3DS诸如擦身通信等商品兴奋点都需要亲身体验才能传达，未来五个月将是真正考验任天堂市场推广能力的决胜期！3DS会不会取得成功？这显然是毫无疑问的，问题在于3DS会取得何等程度的成功，能否超越NDS创造的空前商业奇迹。

目前而言，任天堂面对的最大敌人绝非索尼抑或苹果、微软之流，而是依然凋敝低迷的全球经济。世界最大消费市场美国的急速衰退和汇率剧烈动荡令日本这个自然资源极度贫乏的出口型国家深受其苦，由于美元兑换日元汇率逼近1：82大关，丰田和索尼等巨头甚至已开始通过减少出口来降低损失，许多企业面临破产倒闭。任天堂2009财年的汇率损失就高达1100亿日元，本财年仅仅上半年就有1400亿利润因汇率而灰飞烟灭，其苦境可想而知！根据共同社10月2日的报道；日本国内消费信心指数创下了六个季度以来新低，再伟大的巨人也斗不过时与势，任天堂的未来之路充满了荆棘坎坷。（注：在此市场背景下《口袋妖怪 黑·白》创造的历史销售记录弥足珍贵。）

日本首相菅直人近日对汇率动荡造成的国内经济动荡表示了严重关注，不过他预期形势将在明年2月前后出现转机。或许，这种转机正是任天堂所等待的……

掌机销量榜 TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

热力无限的《口袋妖怪 黑·白》这次统计的尽管并非最为火爆的第一周，可仍以第二周77万多份的销量甩开亚军4倍有余，不愧是“妖怪”。动漫改编游戏《海贼王 巨人之战》也是火得发烫，3周18万的销量已经又能让NBGI喜笑颜开。这次PSP游戏在日本市场的表现还算不错，占据了一半以上的席位不说，在美国也是以《梦中诞生》的美版摘得榜首。

软件销量（日本） 2010年9月20日～9月26日

1 new 口袋妖怪 黑·白

ポケットモンスターブラック・ホワイト

本周销量 77万2172套 累计销量 340万9457套

■Pokemon ■RPG ■2010年9月18日 ■4800日元



尽管以前《口袋妖怪》有“新作对应新主机平台”的传统，尽管本作打破传统依旧出在NDS平台上，但相信每一个玩过的人都会说：“这的的确确是款新作。”不光是全新的系统和舞台以及全新的口袋妖怪，整体上焕然一新的风格和回归初代的乐趣，也是本作的魅力所在。

2 new 黑豹 如龙新章

クロヒョウ 龙が如く新章

本周销量 18万3339套 累计销量 18万3339套

■SEGA ■A·AVG ■2010年9月22日 ■6279日元



本作虽为外传，名越稔洋的倾力监督还是令其在素质上有了保证。充满魄力的水墨风动画，其表现力完全不亚于家用机版的高清建模，剧情上的一波三折也给本作的暴力主题保留了理性的内在。虽然游戏的支线任务时间有所缩短，不过大量的战斗风格还是让其有着超高的耐玩度和养成乐趣。

3 new 无头骑士异闻录 三足鼎立

デュラララ！！3way standoff

■Ascii Media Works■AVG■2010年9月22日■6090日元

本周销量 2万8825套 累计销量 2万8825套 PSP

4 ↓ 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

モンハン日记 ぽかぽかアイルー村

■Capcom■ETC■2010年8月26日■3990日元

本周销量 1万7342套 累计销量 45万1635套 PSP

5 new 海贼王 巨人之战

ワンピース ギガントバトル！

■NBGI■ACT■2010年9月9日■5040日元

本周销量 1万6775套 累计销量 18万6503套 NDS

6 new 真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 吴篇

真·恋姬梦想 ~乙女缭乱☆三国志演义~ 吴编

■Yeti■AVG■2010年9月22日■6825日元

本周销量 1万2715套 累计销量 1万2715套 PSP

7 ↓ 游戏王5D's 双重战力5

游戏王ファイブディーズ TAG FORCE 5

■Konami■TAB■2010年9月16日■5250日元

本周销量 1万1308套 累计销量 6万4688套 PSP

8 ↓ 怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）

モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）

■Capcom■ACT■2009年12月24日■2100日元

本周销量 9150套 累计销量 43万7501套 PSP

9 new 赛马大亨7 2010

ウイニングポスト7 2010

■Koei Tecmo Games■SLG■2010年9月22日■5040日元

本周销量 8113套 累计销量 8113套 PSP

10 ↓ 绘心教室DS

绘心教室DS

■Nintendo■ETC■2010年6月19日■2800日元

本周销量 6907套 累计销量 18万724套 NDS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2010年9月20日～9月26日

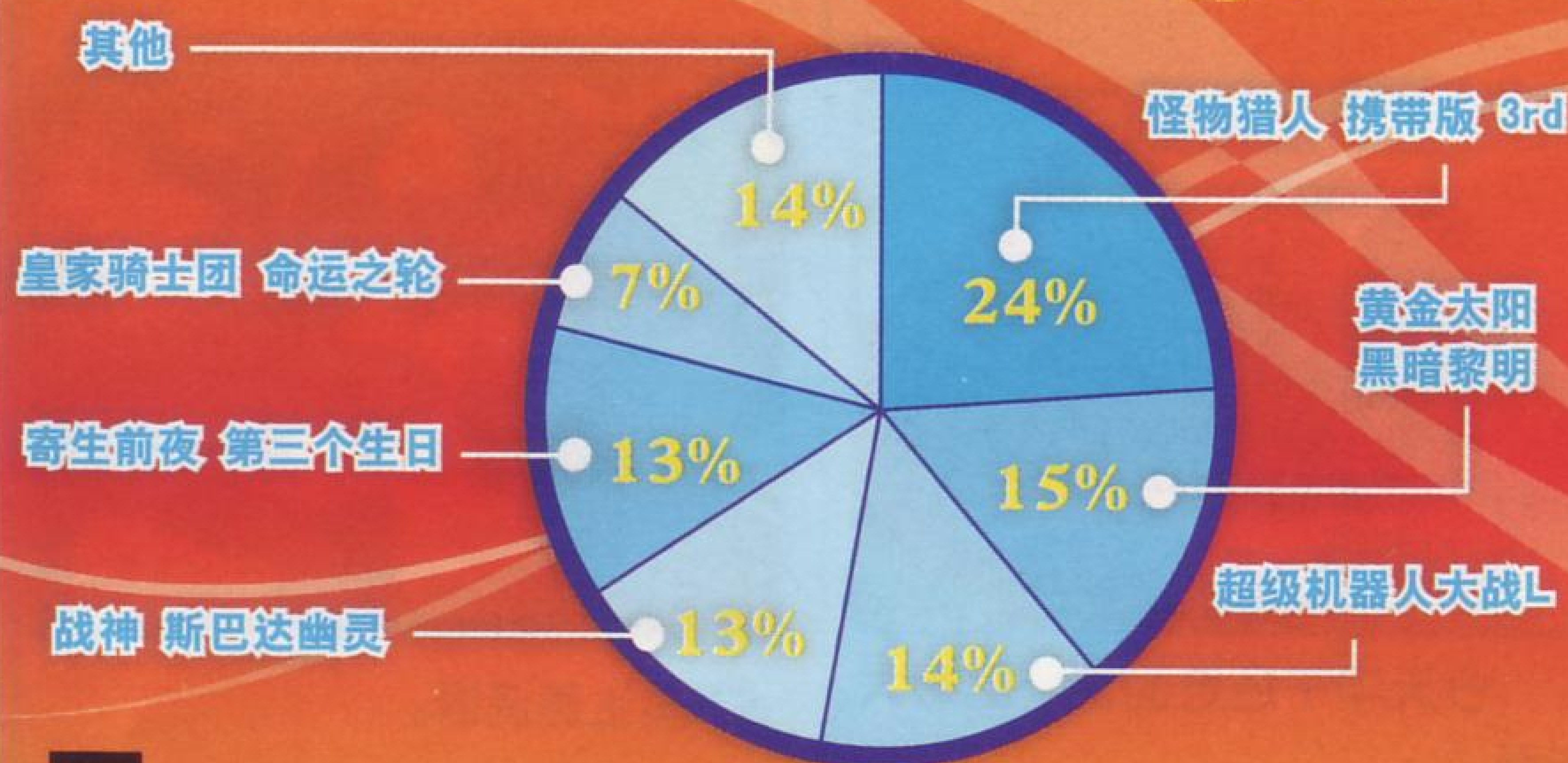
机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	7万6237台	165万6258台	668万2845台
PSP	3万7508台	149万1695台	1468万4690台
NDSL	7943台	16万3567台	1807万2634台（2452万1840台）
PSP go	548台	4万3194台	12万1773台

软件销量（美国） 2010年9月19日～9月25日

排名	平台	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	PSP	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts：Birth by Sleep	Square Enix	A・RPG	2010年9月7日	3万4897套	27万142套
2	NDS	口袋妖怪 心金・灵银	Pokemon Heart Gold／Soul Silver Version	Nintendo	RPG	2010年3月14日	3万4008套	278万2883套
3	NDS	世界树迷宫III 星海的来访者	Etrian Odyssey III：The Drowned City	Atlus	RPG	2010年9月21日	2万6204套	2万6204套
4	NDS	雷顿教授与最后的时间旅行	Professor Layton and the Unwound Future	Nintendo	AVG	2010年9月12日	2万2462套	7万1967套
5	NDS	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros	Nintendo	ACT	2006年5月15日	1万8010套	861万5626套
6	NDS	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	9568套	732万9682套
7	NDS	企鹅俱乐部 精英企鹅部队	Club Penguin：Elite Penguin Force	Disney	AVG	2008年11月25日	7976套	151万6340套
8	NDS	午夜迷踪 爱伦坡谋杀案	Midnight Mysteries：The Edgar Allan Poe Conspiracy	Mumbo Jumbo	AVG	2010年9月21日	7971套	7971套
9	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda：Spirit Tracks	Nintendo	A・RPG	2009年12月7日	7969套	106万8047套
10	NDS	马里奥和路易RPG3	Mario & Luigi：Bowser's Inside Story	Nintendo	A・RPG	2009年9月14日	7928套	169万7312套

读者期待榜

（根据142辑调查表统计）



不出所料，《黑・白》下线后将更多的得票均摊给了其他游戏。142辑在公布了《机战L》后令不少机战迷雀跃不已，期待《黑暗黎明》和《第三个生日》的玩家也有所增加。在这次得票高达14%的“其他”一项中包括了《轻音少女》、《二之国》、《大神传》等游戏，其中《轻音少女》和《大神传》均在本辑有相关的特快和攻略，期待它们的玩家不要错过。

玩家心声

第一次玩《怪物猎人》，强力关注《MHP3》！（江苏太仓 杨天远）

大爱MIO，《K-ON》大好！（广东信宜 程里骏）

《轻音少女》就要出来啦，很喜欢她们的音乐，总之真的不错，真的不错，真的不错……（回音）（四川崇州 宋月阳）

男孩的直觉让我喜欢《寄生前夜 第三个生日》。（广东东莞 黄德辉）

《光明之心》，Tony的人设很有爱。（福建泉州 任志锴）

《FIFA2011》吧，马上就要发售了，应该全面超越《实况》了。（河北石家庄 刘梁）

《闭锁病栋2》，因为身边有人玩过它的第一部，听说里头的小蟑螂能咬死人。（天津 杨子新）

游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

这里是挖掘游戏业界人士每天新鲜事的游人望远镜。最近游戏业界的生日可真不少，之前是小岛秀夫，然后是任天堂121周年，这次是野村哲也，还有近年恋爱游戏明星《深爱》的高岭爱花，现在就来看一看本辑的新鲜事。

小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长
“《潜龙谍影》系列”监督



小岛秀夫的饮食日记



好怀念啊，已经10年没来过的某间的猪扒饭店，在神户的时候经常出差来这吃饭。

9月29日



光是沙律就已经饱了。

10月1日



由于挺喜欢的一间京都豆腐屋关门大吉，今天也得一个人吃便当。

10月4日



今天中午有饭局，鸡肉寿喜烧。

10月7日



由于晚饭吃的是乌冬，到健身房使不上力气了。

10月5日

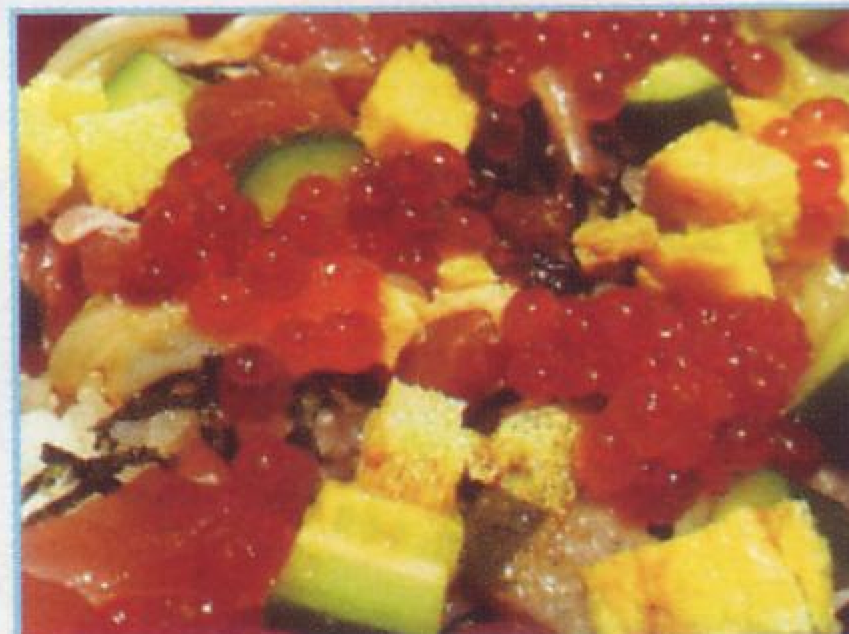


今天中午还是面食，吃意大利面。



“面匠竹虎”拉面店最近推荐的新品，里竹虎拉面，限量供应。

10月6日



鱼生盖浇饭。

10月8日



酷洛洛：小岛秀夫喜欢在自己博客里放上每天吃饭的照片，做这辑游人望远镜真是痛苦，一边码字一边看着小岛秀夫每天吃的料理，像做美食栏目一样，饿死我了……

高岭爱花 野村哲也 生日快乐！



内田明理

Konami游戏制作人，“《深爱》系列”之父



3DS在E3发表的时候，相信《深爱》的玩家们立即就会联想到3DS上的《深爱》吧，我想这是因为3DS随身携带的特点与《深爱》十分搭配吧，加上3DS通信功能的进一步强化，使得玩家同好们可以通过3DS进行更丰富的交流。

例如使用强化后的“邂逅通信”，当在两位玩家擦身而过时，可以让他们各自的女友互相打招呼。又或者通过收集情报使游戏的城镇发生变化，例如相遇玩家们可以在城镇中发生事件等，通过带着3DS行走从而与游戏发生联动，令游戏中的世界每天都会出现变化，这想法不是很好么，真的很想试试这些构思。

9月29日

今天是爱花第二次的十七岁生日，生日快乐！同时也祝愿全国17岁的男友们，今年也要与你们的女友当一对心身健康的高中情侣！

10月4日





酷洛洛 咳咳，其实本人更期待裸眼3D的爱花会是怎样的效果。（妄想进行中……）



野村哲也

《王国之心 编码重制版》、《寄生前夜 第三个生日》制作人







王国之心今天正式发售。各位与久违的索拉一起冒险吧，同时敬候FANS们对本作的感想。这里感谢那些在短时间内为本作制作出如此高素质的工作人员与相关人士。

10月7日

《异说 012》在TGS“小黑屋”的宣传影像在官方网站正式公开了，同时本作与《3rd》的合作也一同发表，有兴趣的玩家们欢迎登陆官方网站。其实担当阿雅声优的方案（坂本真绫）在很早前就已经决定下来的了，制作《3rd》的初期宣传影像时，采用阿雅的声优其实比《最终幻想XIII》还要早。

10月1日

原本制作组为庆祝我生日，准备给我来份惊喜的，但因中途有提案我要回去，然后发现为我准备的寿司蛋糕送到了公司。真的很对不起，同时又很感谢大家，蛋糕我一个人就吃了三分之一。呃……话说我四十岁了，不惑之年。

10月8日

在《KH》和《3rd》的官方博客中收到许多祝福本人生日的信息，真的很感谢。本人已经踏入四十了，今后会继续努力，制作出让大家快乐的游戏。最后祝大家《王国之心 编码重制版》玩得开心。



酷洛洛 相信同学们都已经玩上《王国之心 编码重制版》了吧，对本作有什么感想，欢迎各位回函至编辑部哦！

记2010穗港澳



超时空灰姑娘 中岛爱专访





文 酷洛洛 美编 Juxi

不知道大家有没有利用国庆黄金周和亲朋好友出去走走呢？如果嫌旅行路途太远，逛一逛附近的展览也是一个不错的选择。穗港澳ACG动漫游戏展每年国庆期间都会在广州锦汉会议展览中心为大家送上精彩好玩的节目，本届一连五天的展览已吸引近20万的观众过足动漫瘾。

丰富的参展商、现场活动、动漫摊位、Cosplay大赛、漫画名家签名，这些作为漫展聚集人气的因素该展自然少不了，但要说最抢眼的地方，无疑是每年请来重量级的动漫明星，例如往年的《全金属狂潮》主唱下川美娜、《机动战士 高达08小队》的米仓千寻，今年更请来了近期炙手可热的《超时空要塞 边境》李·兰花声优、日本人气动漫歌手中岛爱登台演出，对于这千载难逢的机会，动漫迷们自然不用多说，就连编辑部的一众宅份子也把持不住，为亲眼一睹中岛爱的风采来到了广州。本篇报道将带大家前往ACG动漫游戏展领略现场的气氛；同时借着这次机会，《掌机王SP》和《游戏机实用技术》将与中岛爱来一次"亲密接触"，让大家感受超时空灰姑娘的动人魅力。



会场琼影

少不了的高达情结

每届ACG游戏动漫展都少不了Bandai这个大厂商的参与，今年Bandai卖场依旧红红火火，国庆买套模型犒劳一下自己何尝不是一件乐事。今年的高达模型王大赛华南赛区暨总决赛参赛作品展也是消耗观众相机电力"重灾区"。看着精致的模型作品，不少高达FANS和"萝卜控"都想自己做一个吧，因此Bandai在本年漫展中设有高达模型教室，不少小朋友在父母的陪同下来到这里，在现场工作人员的教导下制作模型，其中还有不少女生参与其中呢。



ACG动漫游戏展



渐露国际水平的参展阵容

ACG游戏动漫展向来以动漫为主，因此参展商方面也少不了出版社，香港的玉皇朝、内地的漫友文化是该展览的常客，而今年我们看见一个新鲜而又熟悉的名字——角川书店。

湖南天闻动漫与角川书店合资的天闻角川出版公司首度参展，过去只能在港台漫展看见的中文角川展台如今正式走进内地。《灼眼的夏娜》、《夏日大作战》、《无头骑士异闻录》等人气轻小说首次在国内推出简体中文官方版，这一举对于日本动漫进入国内有着重大意义。也代表今后我们会看见越来越多的正规日本动漫书籍以简体中文版的方式出现在书店之内，而平均20元出头的价格对比角川洲立的港台繁体中文版具有更强的竞争力。漫展当日还有《灼眼的夏娜》作者高桥弥七郎、《学生会的一己之见（学生会的一存）》作者葵关南进行现场签售，天闻角川今后发展令人期待。此外台湾的正版周边厂商木棉花也是本次动漫展的黑马，各种官方授权T恤琳琅满目，吸引了众多的动漫迷争相抢购。



■有《凉宫》等无数人气刊物支持的天闻角川无疑是今后国内漫展的新亮点。



■木棉花销售展位出现购买人龙。

萌与热血互相交锋的现场舞台

本届ACG游戏动漫展的现场的舞台节目可以说得上精彩纷呈，盛装ACG Cosplay大赛是每年观众前来的重要看点之一，而中国悠悠球公开赛大奖等现场节目也为今年的舞台增色不少。展会第一天主办更请来香港靓模周秀娜前到来漫展现场，在舞台上与粉丝大玩贴身问题追问与互动游戏，还现场送出签名周边，现场气氛相当火热。当然这些还不是关键，10月2、3两日的舞台才是本次漫展的最大亮点，是什么？当然是李・兰花的声优——中岛爱！





■官方舞台演绎的假面骑士COS舞台热血十足。



■Cosplay大赛参赛者演绎《苍翼默示录》。

超时空灰姑娘现场放歌



■想知道中岛爱人气有多高？此图足以说明一切。

10月2日下午，会场二楼已经水泄不通，过千名观众已经早早聚集在舞台前等候中岛爱的出现，主办方也悉心安排了《超时空要塞》Cosplay舞台剧，让观众热热身。当舞台剧完结时，附近的工作人员开始紧张起来，察觉到什么的观众们于是开始欢呼，而这时主持人知道瞒不住这些狂热的FANS，开始上台引导观众一起用日语“Ma-Me-Gu（中岛爱的昵称，演唱会时FANS常用的应援口号）”呼叫中岛爱。随着热情的欢呼的浪声此起彼伏，中岛爱从超时空灰姑娘摇身变为万人瞩目的银河歌姬走上无数聚光灯照射的舞台。

中岛爱现场身穿黄色小礼服，如果说演绎雪莉露歌曲的May'n是惊艳而气场十足女王，那么李・兰花的中岛爱就是可爱而平易近人的邻家女孩，中岛爱还用中文向大家自我介绍，此时现场的观众已经叫翻天了，身坐前排媒体区的在下真担心后面的观众一激动会冲破铁栏……



首先中岛爱送上的是《超时空要塞 边境》的《What 'bout my star? @Farmo》，以及TV动画《小鸠》的片尾曲《水母的告白》。观众们蹬着脚、挥着手、看着偶像就在距离不足十米的舞台上，作为FANS，试问有谁不相将这一刻永远停止呢。话说现场的FANS日语水平一点也不低，与中岛爱现场互动时像模像样，现场翻译也只好到后台休息了。（笑）



当中岛爱唱出《可曾记得爱》、《我的男友是飞行员》这两首《超时空要塞》名曲时，现场的气氛已经达到了沸点。当然精彩还远远不止这些，随着熟悉的轻快前奏响起，观众尖叫声瞬间覆盖现场，因为中岛爱要带领观众来一趟《星间飞行》，虽然自己算不上是《超时空要塞 边境》的忠实FANS，但如今可以亲身感受李・兰花现唱的成名曲，实在兴奋得头皮一阵发麻，当歌曲步入高潮时，在下也把持不住，放下了相机，与中岛爱一起，举起右手摆出李・兰花的“Kira”的手势。



《星间飞行》飞行结束，也是时候跟大家说再见了，中岛爱正准备走下舞台，这时观众怎么会舍得让她就这样离开，过千人齐声“安可”可不是一般的震撼，看见热情的观众，中岛爱自然也是感动得不得了，于是最后与大家一起唱《超时空要塞 边境》中华料理店“娘娘”的广告歌，为当天的现场活动画上句号。



姓名：中岛爱
生日：1989年6月5日
出身地：日本茨城县
血型：A型（日菲混血儿）
职业：声优、歌手
代表角色：
《Macross F》李·兰花
《妖精的尾巴》天琴座
《肯普法》沙仓枫
《小鸠》三原千世/三原千帆
《黑执事》 史蒂拉·罗斯



中岛爱 独家专访

在舞台活动结束后稍作休息，我们受邀与中岛爱来一次面对面接触，台下的她依然是那么亲切可爱，整个专访过程在轻松的气氛之下完成，以下为我们的专访内容，想进一步了解中岛爱的朋友们，请看。

中岛小姐你好，首先欢迎你来到广州，可以简单地描述一下对广州的印象吗，不知道此行中岛小姐有没有喜欢的中国菜呢？

中岛：虽然是第一次来广州，但我觉得这里非常有特色。城市宽敞，人也很多，让我有种特别兴奋的感觉，真的很开心啦。

要说中国菜，其实我都很喜欢，但如果非得挑最喜欢的，那应该是青椒肉丝吧。

祝贺中岛小姐在今年六月份发售了自己的首张个人专辑，今后在歌唱方面有什么新的计划和打算吗？



中岛：近期即将发售的单曲CD是11月24日《メロディ》（旋律），这首歌是OVA动画《たまゆら》（魂响）的片尾曲。而年底12月份也有《超时空要塞 边境》的演唱会，明年1月我还将举行自己的个人演唱会，总之演出活动非常充实紧凑，我自己也很期待。

请问中岛小姐觉得自己与李·兰花有什么相似之处呢？

中岛：相似的地方，怎么说呢？我觉得兰花更可爱一点，她天真无邪的性格让人很喜欢。另外，想认真去完成一件事情的时候，却总有点毛手毛脚，可能这一点我和兰花比较相似吧。当然，兰花和我都很喜欢唱歌，这也是相似之处呢！（笑）

中岛小姐曾经为VOCALOID中GUMI的提供了声源，请问中岛小姐听过GUMI演唱的原创歌曲吗？感想又是如何呢？

中岛：当然听过，当我第一次听到GUMI的歌的时候，我还以为这是自己小时候的声音，真的很惊讶，就像儿童时代的我站在自己眼前一样。而这个角色的名字，也是以我小时候的昵称“GUMI”来命名，真的非常愉快。

中岛小姐以及《超时空要塞》系列不仅在日本有很高的人气，在中国也有相当多的FANS，在最后请问中岛爱有什么话要对他们说？



中岛：中国的FANS真的很多。在日本的时候，经常能收到来自中国的FANS发来的留言，这次来到广州能亲自和大家见面真的很愉快。除了TV动画，“《超时空要塞》系列”还有剧场版等等，今后中国的FANS还将会有更多的机会接触到这些作品，请大家一定要期待。





以观众的角度去看，这次穗港澳ACG游戏动漫展无疑是相当成功，这不仅有赖于中岛爱等动漫明星的名人效应，丰富的展商、现场活动以及有序的管理都让去到现场的观众玩得开心又放心，其实本次展会还有许多精彩的地方，比如Cosplay自由行、动漫摊位等等，因版面有限就无法全部阐述了。作为一名动漫迷，在下更期待明年国庆，到底能看见哪些漫画名家和动漫歌手，让我们拭目以待吧。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

栏目主持 胧月

这次评分的5款游戏清一色地拥有极高的素质，每一款都获得了“热血推荐”以上的评价。名越稔洋力捧的大作《黑豹 如龙新章》获得了27的高分，除了细节部分的白璧微瑕外，真没有明显漏洞可挑。另外几款游戏的素质也相当不凡，这次评价的惟一一款NDS游戏《大神传 小小太阳》算是较好地完成了新旧两班制作人马的交接，让前作的FANS总算满意地松了口气。

黑豹 如龙新章



总分 27

系统 ★★★★★

画面 ★★★★★

剧情 ★★★★☆

PSP 黄金珍藏

SEGA知名动作冒险游戏“《如龙》系列”的外传，讲述主人公右京龙也因为一次闯祸而成为杀人案的嫌疑人，随后在地下格斗场的擂台上打拼的青春故事。



胧月 初玩游戏就感觉厂商在画面的处理上非常讨巧，以至于跟家用机版相比也不遑多让。更换的新主人公亲切度虽不及桐生，但出色的剧情和人物塑造让人不禁对这个年轻的小伙子充满好感。这次在系统上的重大改变当属多个格斗流派、即游戏中“战斗风格”的加入，每个流派在招式和附带的被动技能上均有所差异，上下段的连续技也很具研究价值。另外不得不称赞本作的剧情动画，水墨风格的画面表现不但对PSP相对PS3羸弱的机能藏了拙，气氛的渲染、剧情的交代均有过之而无不及。夜店系统简化也是个人偏爱的一个方面。 **9**

阿鲁 热血的战斗、霸气的过场动画、超高的自由度以及美丽的夜店小姐，让掌机版《如龙》有着不逊色于家用机版的魅力，如果把移动时视角的切换做得再好点就更完美了。 **9**

伊娃 一改本人“日式游戏主角都是软绵绵奶油小生”的印象，将一个不算帅也不算聪慧的少年塑造得可敬可爱。战斗的手感非常棒，不过以投技为中心的BOSS战战术略显单调。 **9**

■クロヒョウ 龙が如く新章■UMD■SEGA■A・AVG
■2010年9月22日■1～4人■无对应周边

英雄传说 零之轨迹



总分 25

剧情 ★★★★☆

可研究度 ★★★★★

耐玩度 ★★★★★

PSP 热血推荐

本作是之前大受好评的《空之轨迹》的姐妹作品，玩家将操控新人搜查官罗伊德与同伴们在克罗斯贝尔自治州展开一轮新的冒险。



阿鲁 由于是姐妹作品，本作的世界观、系统以及战斗都沿用了“《空轨》系列”，这对于玩过该系列的玩家来说极具亲和力，可以很快上手。虽说是沿用，但不少地方都做了改动，将敌人打晕后进入战斗有很高几率会出现全体攻击的效果，这让先手战斗变得更有意义，也让战斗的时间缩短了不少，加快了练级的进程。游戏对细节的刻画依旧非常到位，从任务的叙述到人物的对话，几乎每一个小细节都没有放过，当然如此庞大的文字量也直接导致了游戏时间的增加。战斗方面也依旧有难度，需要活用战斗系统才能顺利过关。 **9**

酷洛洛 游戏架构相当庞大，没玩过前作的话多少会有点犯晕，但也不失为厚道的一面；至于音乐方面依然Falcom的拿手好戏，适合系列FANS和喜欢长游戏时间的RPG玩家。 **8**

胧月 战斗系统照搬《空轨》，流程长度一如既往地“惊悚”，整体没有什么出彩的地方，但制作细节还是能看出厂商的用心。战斗的策略性较高，非常过瘾。 **8**

■英雄传说 零の轨迹■UMD■Falcom■RPG
■2010年9月30日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

龙珠组队战 对决



PSP上的“《龙珠》系列”新作，收录《龙珠Z》拉帝兹篇至魔人布欧篇几乎所有的角色。游戏以组队战为卖点，战斗以2V2为主，利用PSP无线联机功能支持最多4人对战。

总分 24

项目	评分
画面	★★★★☆
登场角色	★★★★★
爽快度	★★★★★



游戏素质相当优秀，虽然官方公布所谓的70名角色多少有点水份，许多是同一角色的几种形态，但也足够我们慢慢收集研究。战斗的动作表现华丽而热血，打击感相当到位，在PSP的游戏画面中也算是上级水品。故事模式收录《龙珠Z》几乎所有篇章，系列的老FANS可以细细回味，其中每个任务都包含特殊完成条件，加大本作的耐玩度。战斗100、生存模式等也进一步丰富了游戏的内容。个人比较贪心，惟一遗憾的是本作并没有收录《龙珠GT》的角色和内容，强烈推荐喜欢动作格斗的玩家。 **9**

马修 角色很多，很值得收集。战斗的打击感相当不错，近战远战空战可以配合好会打得相当华丽，2对2的战斗方式也给游戏增加了一定的战略成分。 **8**

伊娃 游戏的整体素质比想象中高，遵守原著剧情和战斗的剧情模式很棒，不过没有用原著中的音乐让人遗憾，而且按选择键变身的操作也甚是别扭。 **7**

■ドラゴンボール タッグバーサス■UMD■NBGI■ACT
■2010年9月30日■1～4人■无对应周边

轻音少女 放学后的演奏会



总分 24

项目	评分
粉丝向程度	★★★★★
PV华丽度	★★★★☆
歌曲数量	★★★★☆

以大人气动画《轻音少女》改编而成音乐游戏，玩家可以在平泽唯、秋山冷等轻音部成员中选出一位进行按键式的音乐演奏，并且通过PSP的无线通信机能，还能实现像原作一样的多人乐队演出。



将一首歌以乐器分成5种谱面的做法不错，不仅弥补了本作收录歌曲较少的不足，同时也体现了轻音部每位成员的特点，玩家可根据歌曲难度或偏好来选择演奏角色。美中不足的是谱面的看法比较麻烦，整个演奏过程中视线都需跟着画面不断从左往右移动，很容易漏按，如果能像《太鼓之达人》那样，把按键的时机固定，按键符号作为运功式的话会好很多。除了演奏部分外，游戏的各种调味要素也非常耐玩，光是收集服装和解锁事件就得花上不少的时间，不过某些的事件触发条件有些苛刻，对于没有看过原作的玩家来说可能会觉得无从下手。 **8**

阿鲁 本作的素质比想象中要高出不少，作为一款音乐游戏来说，其游戏性和难度都达到了一定的水准，五种不同乐器都有自身独特的音色和演奏技巧，很有《大合奏》的感觉。 **8**

白菜 极好还原了乐器与角色的特点。隐藏要素丰富，歌曲挑战性高，联机模式下的合作演奏更是能调动玩家的积极情绪。比较遗憾的是没有动画第二季的曲目，强烈期待续作。 **8**

■けいおん！ 放课后ライブ！！■UMD■SEGA■MUG
■2010年9月30日■1～5人■无对应周边

大神传 小小太阳



总分 26

项目	评分
解谜	★★★★☆
画面	★★★★☆
系统	★★★★☆

PS2游戏《大神》的续作。游戏延续水墨风格，将日本神话中中津国优美的山水表现得淋漓尽致。除了充分利用触控笔的“笔调”外，语音全部采用架空发音也是一大特点。



不负前作之名的优秀续作。画面在NDS机能限制下仍然保持了高水准，没有失去前作的神韵。场景变小，大区域被划成几块，在切换时需要读取数据虽是无可奈何之举，不过倒也不算烦人。配合平台变化，系统上多多少少有一些减省，不过不妨碍老玩家怀旧。新的笔调“辉迹”特别有趣，操控同伴并肩作战比想象中更富有战术性。游戏关卡长度到位，BOSS战时的各种设计需要玩家好好研究才能找到攻关方式。剧情依旧保持高水准。收集要素虽然减量却不减质，发展药师村以及神器锻冶、绘卷收集等都是需要玩家投入时间细细探索才能完成的伟业。 **9**

胧月 对这种画面和游戏方式毫无抵抗力，虽然更换了制作班底，但本作在对前作的继承上还算极具神韵——这点就够了。直接用触控笔使用笔神的操作感亦魅力十足。 **9**

苍穹 继承了前作的和风式水墨画风格，触控笔非常适合游戏特有的操作方式，BOSS战时更加强调寻找方法而不是一味强攻，如果谜题能设置得再精巧一些就更好了。 **8**

■大神传 小さき太阳■卡片（1Gb）■Capcom■A・AVG
■2010年9月30日■1人■无对应周边

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

光与影重新谱写的英雄战争篇章

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ~光と影の英雄~

黄金眼评分 25

热血推荐 文 苍穹

游戏时间：50小时以上

火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 ~光と影の英雄~

NDS ◆Nintendo◆S・RPG◆2010年7月15日◆日版 ◆1~2人◆1Gb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

适逢"《火纹》系列"20周年，任天堂闪电公布的"新作"让玩家喜忧参半，喜的是马上又可以在掌机上感受《FE》的魅力，忧的是这又是一款复刻作品。系列初代的复刻版于2008年同样是在NDS平台上登场，但该作糟糕的人设和系统方面的改动都为玩家所诟病，最令核心玩家难以接受的是"死人"的外传进入条件。而这款《纹谜》的复刻版又处处流露着前作的影子，不能不让玩家有所担心。不过实际拿到游戏后还是让人舒了一口气，因为本作的素质确实出色，作为复刻版追加的各种内容也体现了厂商的诚意。

光·系统变革体现复刻诚意

原创角色(マイユニット)是本作在系统方面的最大革新，在以往的作品中只有《烈火之剑》引入过"原创军师"，但其无论在剧情还是系统方面都犹如鸡肋，《新·纹谜》的原创角色系统在系列作品中实属首次。玩家在本作中可以自创一名角色，作为自己的分身参与到战斗中去，由于人物的面部依旧如前作一般"丰满"，此系统也被玩家们戏称为"自捏饼"(前作的角色头像在玩家中有"大饼"之称)。不过可选的发型、发色、眼睛的造型种类过少，流程中得到的一些装扮也无法在二周目时直接使用，算是本系统的一个缺憾。原创角色的意义不仅仅是给玩家增加了一名成长率极佳的强力单位，围绕原创角色增加的剧情和对话也为玩家展现了一段战争背后的故事。前日篇加上外传共有14个章节，这些追加的剧情分量把



握得当，既丰富了角色形象，又没有因过于突出而对原作的主线产生喧宾夺主的影响。无论是原创角色成为阿利提亚骑士的艰辛，还是卧底女军师眼中落下的悔过的泪水，都给玩家留下了深刻的印象。重新引入的“会话”系统不单单是为了给支援关系做一个标示，不同角色的性格和故事在会话中都有所体现，这也弥补了前作中同伴一但加入就基本变成“哑巴”的缺憾。

“兵种变更”是一个自前作开始就备受争议的系统，不少玩家认为自由地平行转换职业(实际上还有数量和类别的限制，一周目时算不上绝对自由)会让角色丧失特性，只要练出几名强力单位，在关卡前转成合适的职业即可顺利破关，大大增加了其他角色成为板凳的几率。这诚然是一个方面，然而当玩家挑战最高难度后才会发现该系统的真正意义所在。高难度下某些让玩家绞尽脑汁也无法通过的关卡，会在一次恰当的兵种变更后出现转机，令战局豁然开朗。当然固执的玩家也完全可以选择无视这一系统，毕竟它不像前作中的外传进入条件是强制的，逼迫着玩家葬送部队中的板凳角色。

“阿卡内亚战记”是当年SFC平台推出的卫星传输服务项目，由于该作的特殊性，大部分玩家都无缘得见，纵使千方百计下载到游戏，也只是没有声音的不完美版。这4个前传性质的关卡凭借《新·纹谜》重新进入了人们的视野，在极具纪念意义和收藏价值的同时，引入的评分系统也是促使玩家不断挑战的动力。本作自7月15日发售起，任天堂就通过Wi-Fi推出了一系列下载项目，足见其丰富复刻版内容的诚意。3个额外关卡非常值得一玩，惟一让人不满的是没有评分或奖励要素，缺乏反复挑战的动力。



影·难度调整反映发展策略

历经20年，《火纹》有着广泛的玩家基础，然而该系列由于游戏类型和难度等原因，仍不免被扣上“核心向”的帽子。对于玩家而言，被称为“核心”是可以值得自豪的事情，然而厂商却绝不愿意自己的作品被打上这种烙印，因为“核心向”便意味着“受众面有限”。从加贺昭三离去后，任天堂也在不断探索，力求吸引更多的新玩家，但这一切又必须是在确保系列核心玩家可以接受的前提下进行的。在《新·纹谜》中，任天堂在难度方面的做法是“保持难度、拓宽区间”，全5种难度的设定可以适应各种程度玩家的需求。初上手的玩家在附有教学模式的普通难度下可以很快地融入系统并体会游戏的乐趣，“不死人模式(カジュアルモード)”的引入也可以看做是本作向新玩家抛出的橄榄枝。而最高难度下敌人的能力和装备堪称“变态”，一些重要道具如银卡、传送杖等也被删去，这也变相地提高了游戏的难度，逼迫玩家改变战术。本作高难度下的攻关就仿佛是在破解一场棋局，适当的兵种、正确的战术、合理的走位才能助玩家突破重重难关——“一步棋错、满盘皆输”的紧张感也正是战棋类游戏最具魅力之处。

提及难度又不得不说到“斗技场”，以往作品中斗技场是玩家最喜闻乐见的设施，因为在其中不但可以赚得荷包满满，还能让队伍的实力迅速壮大，一旦通过“凹点”练出一两名强力角色，之后的难点关卡也就迎刃而解了。但正是这个在历代中令玩家金钱、经验双丰收的场所，在本作中俨然化作了一道鬼门关，里面出现的敌人堪称史上最强，我方的强力的角色也只能靠S/L大法刷出克制兵种，赚到两个“稀饭钱”。数值低下的新人们想要提升等级？还是老老实实地去“训练场”吧。训练场是本作的一个新要素，通过花费金钱在其中锻炼并获取经验是培养新人最为安全的手段。“凹点”是系列玩家都知道的名词，但《火纹》在战场上无法随时记录，纵使本作继承了《新·暗黑龙》中的战场魔法阵记录，但实际效用仍然是杯水车薪。训练场出现在每关的准备阶段，令玩家可以尽情地S/L，凹出自己想要的数值，这一设定也有利于吸引新玩家。



结尾 《新·纹谜》的素质在复刻类作品中实属上乘，至今也已卖出23万份有余，但是相较前作而言大幅提升的游戏质量却没有能直观地体现在销量上，看来一味地复刻已无法满足玩家的胃口。近年来任天堂让“《火纹》系列”走的是“掌机复刻旧作、主机推陈出新”的路线，不免让人觉得掌机平台的作品有试水和骗钱的嫌疑。加贺昭三留下的“遗产”中，除了在日本不受待见、在国内却影响深远的《外传》外，还有《系谱》和《776》。如今3DS正蓄势待发，究竟下一款掌机上的《火纹》会是什么，玩家们也惟有拭目以待。

GOD EATER® BURST》 ゴッドイーター バースト

已明确的进化点注目!

PLAYSTATION PORTABLE

噬神者 爆裂			
ゴッドイータ バースト			
NBGI	ACT	预定2010年10月28日	日版
1～4人	5229日元	无对应周边	

相关报道 Vol.143 P95

今年2月发售的《噬神者》以其优秀的素质取得了60万的销售成绩，而本作在公布了更换OP、追加原创剧情等情报后，这次又将更多的新情报带给了玩家们，随我一起来看看吧！

文 阿鲁 美编 Juxi

附加版封面形象公开

附加版采用前作下载任务中登场的神蚀王（スサノオ）作为封面，和普通版封面的新荒神汉尼拔（ハンニバル）一样非常有气势。

通常版……推荐给第一次接触本作的玩家，包括UMD版和下载版。

附加版……推荐给体验过前作的玩家。


通常版


附加版

队长林德荒神化?

前作中下落不明的队长“雨宫林德”，在本作中以荒神化的姿态复活了。荒神化的林德将以什么方式与主人公们再会呢？他和谜一样的角色“莲”又有着什么样的关系呢？从新OP的动画中看出的一点线索让人遐想连篇。















右臂荒神化？

◀原本应该已经死掉的林德竟然活了下来，那他现在又是因何而战呢？

关于继承前作各种要素的详细资料

作为前作《噬神者》的强化版，本作自然可以继承前作的存档，包括武器、强化部件、装备、金钱等都可以继承到新作中。而且根据玩家选择的不同，继承方案也会有所区别。为了不破坏游戏的平衡性，并不是所有继承的装备都能立即使用，需要故事推进到一定程度时才能解禁高等级的装备。

选择"通常继承"时可继承的物品

●金钱（最多10万）
●仓库中的装备、道具、素材全部继承
●删除了某些强化插件，这些插件全部换成钱
●删除了某些强化物品，换成其他代替品继承
●全部子弹继承

选择"装备继承"时可继承的物品

●装备全继承，钱、素材、消费道具全部不继承
●删除了某些强化插件，这些插件全部换成钱

从何处开始游戏?

开始新游戏

●从头开始进行游戏

继承记录

●前作的记录在任务难易度1～6星时为接着前作的进度开始游戏
●前作的记录在任务难易度7～10星时为通关后继续游戏

其他要素

●在继承记录时，角色的造型可以重新设定，但角色的姓名不能更改
●虚拟卡片上的各种战绩不能继承


原版汉尼拔

汉尼拔的变异种出现了!

本作新登场的荒神汉尼拔为全身白色，而在新OP里却出现了全身黑色的汉尼拔，普通情况下的汉尼拔手部位置的颜色和身体有区别，也许这就是变异后的汉尼拔呈现黑色的原因了。在追加故事中占据着重要位置的黑色汉尼拔，其包含的秘密是什么呢?







◀▲看上去十分凶暴的变异种，各种攻击方式和普通种有所区别。

丰富的DLC等待着玩家

在前作中大受好评的DLC依旧在本作中展开，并且所有下载内容均为免费。从今年的11月到明年的4月，官方已经准备了丰富的下载内容，下面就为大家揭晓已经明确的内容吧。

11月下旬预定发放内容

新荒神维纳斯（ヴィナス）





荒神卡里古拉（カリギュラ）

12月下旬预定发放内容



新神机

2011年1月下旬预定发放内容

2011年2月下旬预定发放内容



装备祭（暂名）



第一种接触 禁忌新荒神

2011年3月下旬预定发放内容

2011年4月下旬预定发放内容

全新荒神



スパロボット大戦L

超级机器人大战L			
スーパーロボット大战L			
NBGI	S・RPG	预定2010年11月25日	日版
1人	容量未定	5800日元	对应周边未定
相关报道	Vol.142 P18		

文 乌冬 美编 咕噜

按照惯例，《机战》新作的第二报一般就该轮到原创主人公和机体登场了，不止如此，这次的报道还带来了战斗系统的情报，机战饭们可千万别错过了。

原创角色&机体



主角机 拉修巴德

古莱弗博士一手制造的超级机器人。左手装备了能量吸收装置“拉普拉斯障壁”、对能量兵器时能发挥极高的战斗力。吸收的能量的一部分作为自身运作的能量使用。



主人公 南云一鹰

15岁的中学3年级学生。因为父母在过去发生的巨神战争中身亡，现在由古莱弗博士作为其保护人。以某件突发事件为契机，搭乘上了拉修巴德。



搭档 AL-3爱丽丝

由古莱弗博士制造的帮佣型人形机器人，因为意外搭乘上了拉修巴德。由于思考回路是家务用的，战斗中不免出现困惑的时候。



发明家 库拉尔·古莱弗

专门给孩子们发明一些奇怪东西的古怪发明家。为人直来直去，但也有顽固的一面。









战斗系统

作为前作《机战K》核心的搭档战斗系统在本作得到了保留并强化。通过搭档战斗系统，可以让两部机体组成一个小队出击，一架作为主攻，另一架则作为支援。本作里增加了搭档战斗系统的编成方法和攻击手段，使用起来更为顺手。

两机一组战斗！



优劣对比

2机一组的小队单位

优点

- 可以在两架机体中随时更换领队机，以对应各种各样的地形。
- 小队中可使用援护攻击和援护防御。

缺点

- 不能使用小队以外单位的援护攻击和援护防御。

只有1机的单体单位

优点

- 可以接受邻接机体的援护攻击与援护防御。

缺点

- 没有邻接机体时不能使用援护攻击与援护防御。
- 受到集中攻击时，比搭档单位更容易被击坠。

搭档机体编成

除了在战斗准备画面编成外，这次还增加了地图上的编成方法，邻接的单位可以自由组成小队或是更换小队成员，以应对更多的战况。

出击前和出击中都可编成！



▲小队可以是任意两架机体，可根据机体能力或是原作情节组合。

主攻机体和支援机体自由更换





▶根据不同的需要改变领队机，如图，当要进行长距离移动时，可以将领队机换为飞行单位。

搭档机体战斗

这次小队单位追加了“个别攻击”的攻击方式，可让小队两架机体同时对敌方小队两架机体展开攻击攻击，当小队组成都是高攻击力机体，有可能瞬间将敌方小队击溃。



个别攻击



◀个别攻击时，主攻机体对付敌方主攻机体，支援机体对付敌方支援机体，遇到不强的杂兵时可以采取这种攻击方法。

集中攻击



▶小队两架机体同时对敌方主攻机体或支援机体进行攻击，适合在对付强敌时使用。



之前的前线报道中提到了神秘少女辉夜被海贼团盯上，使得岛屿受到了袭击。本辑将进一步公布袭击少女的三个海贼团的情报与全新的同伴，另外还有心型能源“心”的具体用途。

文 白菜　美编 澄香

POCKET HALO 光环视频收录

PLAYSTATION PORTABLE

光明之心			
シャイニング・ハーツ			
SEGA	RPG	预定2010年12月16日	日版
1人	6279日元	无对应周边	
相关报道	Vol.141 P53/Vol.143 P98		

Shining Hearts

シャイニング・ハーツ

盯上辉夜的海贼们！

海贼大小姐 米斯特拉尔



魔导海贼 塞壬



由拥有强大力量，能够使用暗黑魔法的米斯特拉尔所率领的海贼团。高傲而冷酷的海贼大小姐米斯特拉尔，带着三兽士，来到岛屿上抢夺辉夜所持的精灵石。

冥界的三兽士

伽德姆　巴鲁达卿　雷顿

厌恶卑鄙的战斗，纯粹的武者伽德姆。不择手段的妖术师巴鲁达卿。怪力的狂战士雷顿。三人都是海贼团的干部。



幽灵船长 盖鲁多

亡灵海贼 地狱之魂

由有着一张水晶骷髅的脸，不死的海贼所率领的不死者怪物集团。不断袭击周边的船只，似乎在追寻着什么。在拉古纳斯王子的故事中会登场。





谜之海贼团

与迪兰有着深厚因缘的独眼海贼。目前他的目的与部下配置都还不清楚，不过可以肯定的是，他是故事的关键人物。



独眼的海王

艾扎克

两名新同伴！



海贼骑士团
海贼方舟

▼拥有高HP和攻击力，擅长接近战。除了剑与枪炮以外，还能使用舰船的炮击。



双剑的海狼

迪兰

讲义气重交情的海上男儿，在海贼中也有不小的名气。所率的是义贼组成的海贼团。因某个事件为契机成为了主人公的同伴，一起与海贼们战斗。

▶要让迪兰成为同伴似乎必须满足一定的条件。大概与玩家收集的“心”有关系吧。



钢之豪腕 汉克

▼拥有全角色中首屈一指的攻击力与防御力。机器的假手能够放出火箭飞拳。拥有对机器敌人造成大伤害的特殊技。

年迈的矮人族，居住在矿山里的锻冶师。擅长武器的合成与强化。在魔法面包店的玛德拉的拜托下，帮助主人公一行。在过去的战斗中失去了左手，现在装载着义肢。







关于古代兵器与机器的知识非常丰富

两名关键人物！



主人公们工作的魔法面包店店长。需要打动重要角色的心灵时，可以从她这里得到建议和魔法面包。

魔法面包店
玛德拉

狼少年
库昂

晕倒在森林中，被主人公救助的兽人族少年。虽然言语不通，不过会对面包做出反应。



多姿多彩的“心”之用途

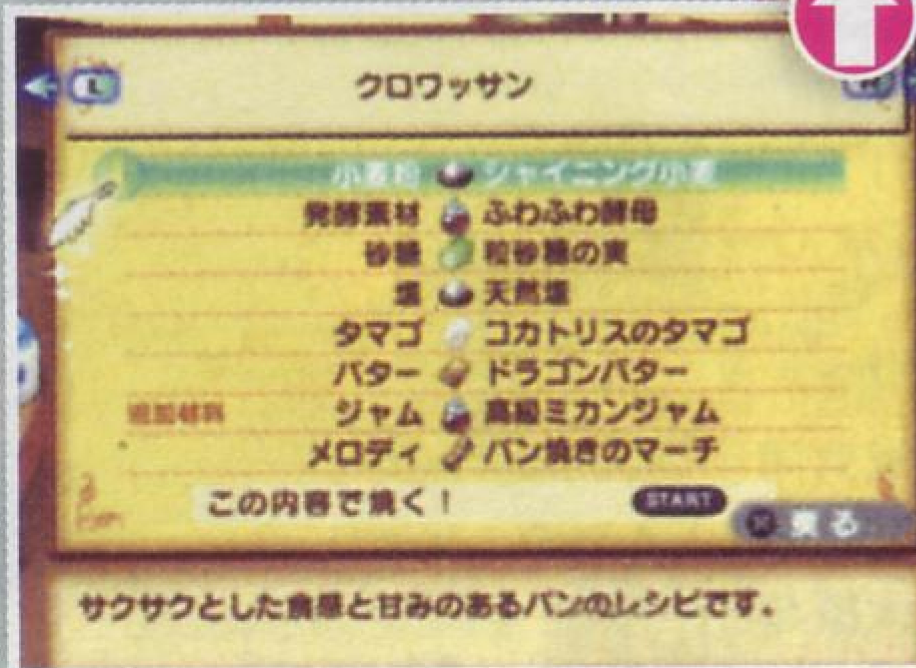
与住民对话，在战斗中从施展合体技的同伴那里都能得到心型能源“心”。下面将介绍其用途。

1 烤面包

自己烤面包分发给住民的时候可以使用“心”。在选定材料之后会要求选择加入哪种颜色的“心”。根据选择“心”的不同，出炉与进食时的效果都会有所区别。



◀▼像“芳醇的面包”这样，根据使用心的种类不同，烤出来的面包的名字也会变化。





用“心”烤面包！

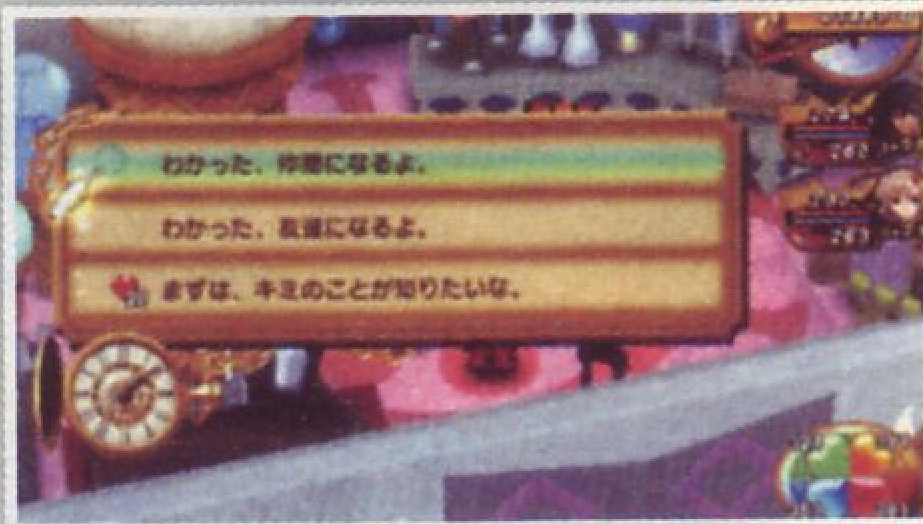
2 必杀技

在战斗中使用必杀技，需要消耗“心”。每招每式都有“心”的要求，必须要持有该数量的“心”才能施展。不够的时候就通过M.O.E.S系统来补充吧。



3 对话选项

在对话中出现选项的时候，也有选项要求持有一定量的“心”才能进行选择。比如想要传达你的好感，就需要付出一定量的红“心”。根据状况不同，要求付出的“心”也会有所区别。选择带有“心”之要求的选项更容易触发重要事件，因此在与重要人物对话的时候，一定要事前注意“心”的所持量。





以「心」传心

错综繁杂的历史 波澜壮阔的群像剧

POCKET HALO 光环视频收录

文 苍穹 美编 Juxi

本次前线将为读者们带来大量新人物的资料，并继续介绍正传和异传间剧情的差异，结合着本辑“口袋光环”的宣传视频，相信玩家们对这一系统会有更直观的了解。另外还有任务模式和平行剧本的内容，绝对不容错过！

RADIANT HISTORIA ラジアント•ヒストリア

NINTENDO DS

光辉历史			
ラジアントヒストリア			
Atlus	RPG	预定2010年11月3日	日版
1人	容量未定	6279日元	对应周边未定
相关报道	Vol.141 P22/Vol.143 P54		

救世主诺阿的代言人
修格 ヒューゴ

阿里斯特尔军的最高司令官，作为诺阿的代言人，权利日渐扩大。是一个推行军事国家化、充满野心的男人。

阿里斯特尔的睡狮
劳尔 ラウル

身居阿里斯特尔军第二把交椅，但对军事国家化的政策表示担心，视最高司令官修格为危险的存在。

阿里斯特尔的战女神
比奥拉 ビオラ

有“战女神”之称的阿里斯特尔军人，功绩虽高却常被派到最前线，有传闻说她与修格间关系不睦。

古拉恩格最高司令官
迪亚斯 ディアス

侍奉女王普洛缇娅的宫廷骑士，与塞尔班一同把女王作为傀儡，私底下掌握着古拉恩格的全部实权。

古拉恩格首席谋士
塞尔班 セルバン

相对于掌控军队的迪亚斯，塞尔班支配着议会，掌控古拉恩格实权的他是个将战争看成棋局般思考的谋士。

钻研魔动之力的科学家
芬内鲁 フェンネル

阿里斯特尔科学技术厅的长官，为了实现修格的目标——把拥有强大力量的“魔动兵”量产化而继续着研究。

两个相互对立的阵营 两段相互影响的历史



▶能力越大责任就越大，能够穿越时空的斯多克必须肩负起一切。

正如上次前线中所介绍的，本作的历史有正传和异传之分，两个不同次元的历史会相互影响。在穿行于过去和未来的过程中，如何把历史导向正确的方向，一切就要看玩家和斯多克的了。下面继续介绍序盘故事中的分歧。

正传

靠暗杀能结束战争吗？

继续留在情报部的斯多克，在巴诺萨旅行剧团的帮助下潜入了古拉恩格。然而随后他从联络员处接到的任务，竟是“暗杀敌国公主艾露卡”。古拉恩格的当权者明明是普洛缇娅女王，为什么暗杀的矛头会指向艾露卡公主呢？



▶斯多克一行轻松就潜入了公主的房间，但似乎有什么不对劲？



◀原来敌人早已设下了埋伏，身陷重围的主角被抵抗组织的成员救下。



▶救出斯多克的竟然就是公主，而艾露卡希望主角能助她一臂之力。

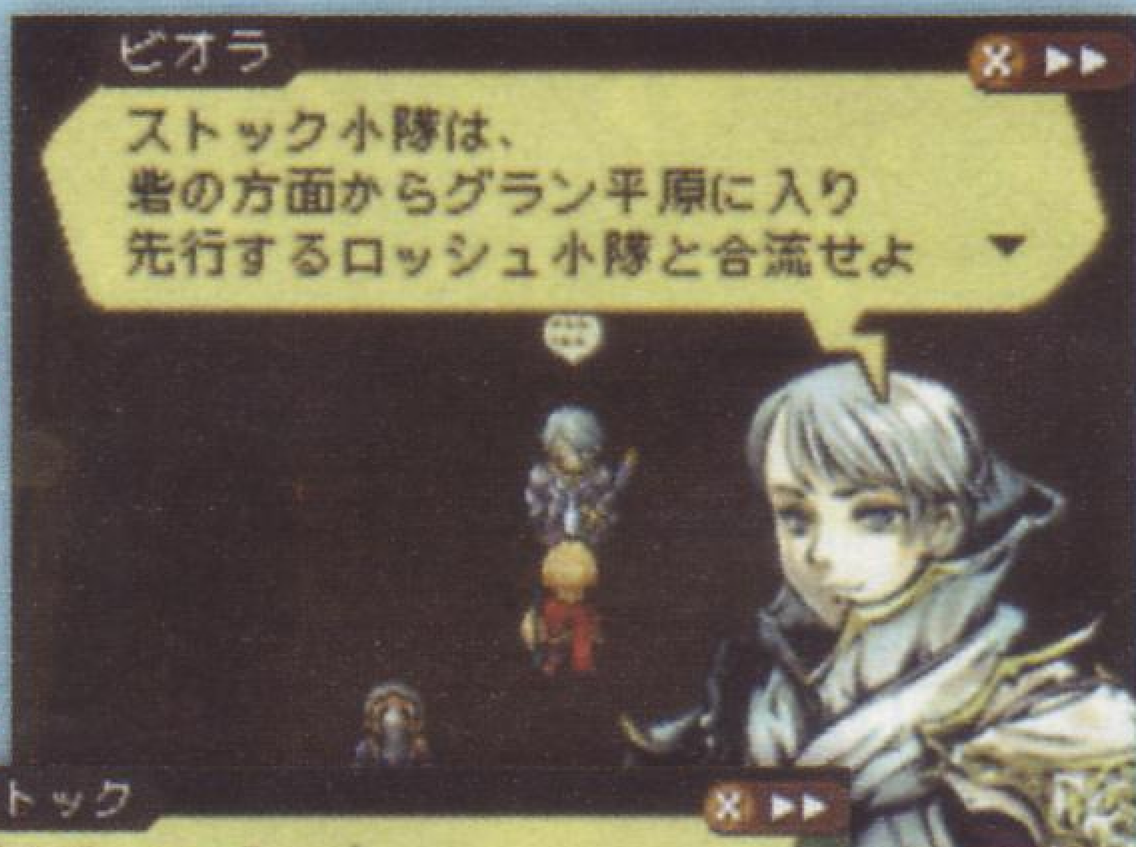
异传

『最强武人』罗修战死？

转到军部的斯多克等人击退了入侵砂之砦的古拉恩格军，借着胜利的这股势头，阿里斯特尔投入了“魔动兵”，正式向古拉恩格发起了攻击。然而战争却绝没有想象中的那般顺利，潜在的危机正悄悄地逼近罗修。



▲成功守住城砦后，罗修因为需参加庆祝典礼而启程回国。



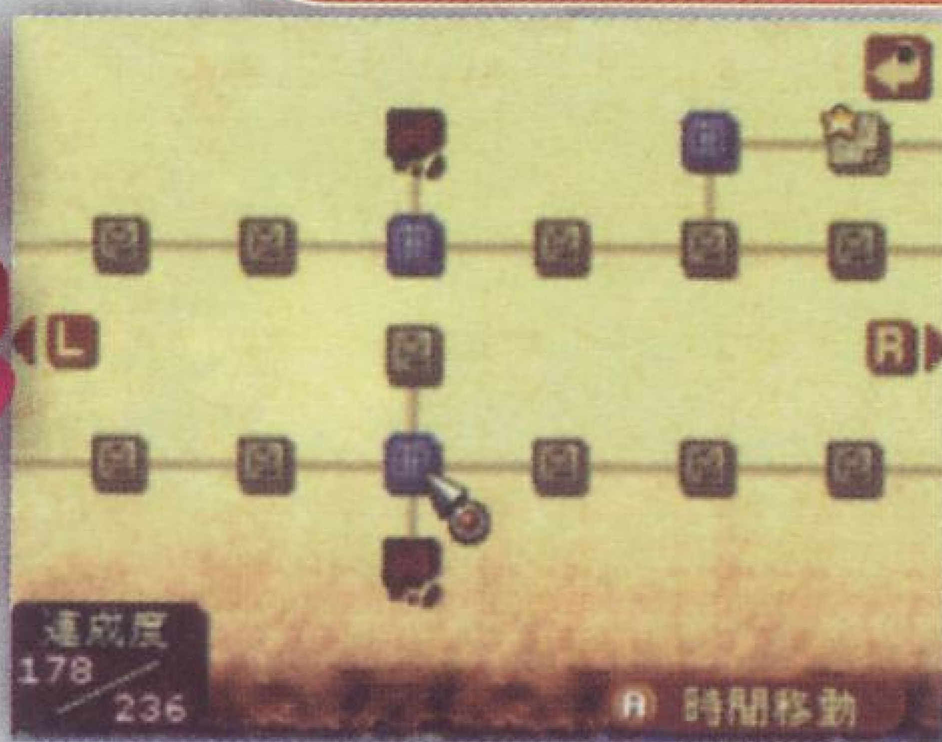
▶除了投入『魔动兵』外，战女神比奥拉也亲赴前线指挥作战。



◀当斯多克赶到会合地点时，却看到好友罗修已是奄奄一息……

丰富多彩的任务委托 引人入胜的平行剧本

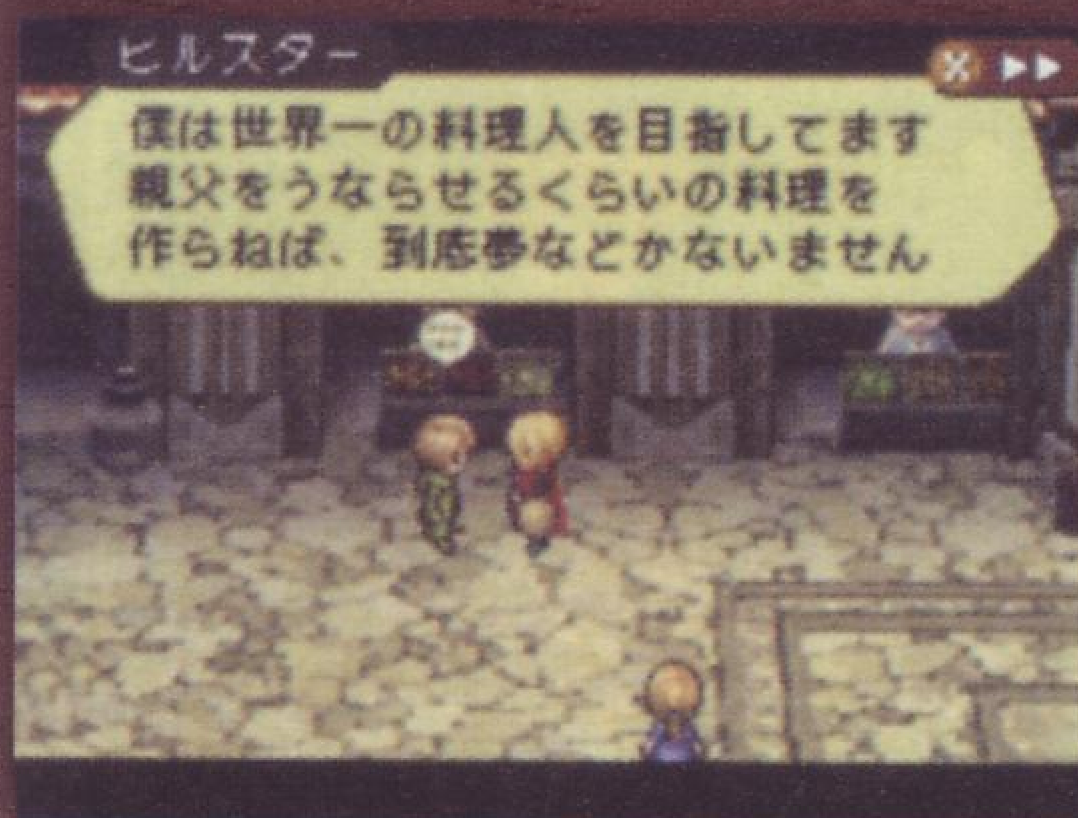
本作中还有不少与主线剧情无关的任务委托，完成这些任务的话应该能得到一些回报。而剧情方面除了正传和异传外，根据斯多克的不同选择，有时还会进入平行剧本，迎来意想不到的结局。



▲在《白示录》界面中，平行剧本将以红色的石板图标表示。

任务委托 究极料理

在古拉恩格有一位年轻人，他不断追求着猪肉料理的最高境界，目标是世界第一的料理人。然而上好的猪肉都出自阿里斯特尔，目前两国的战争关系让供货极为短缺。年轻人对料理的热诚和追求能打动斯多克吗?



◀虽然是敌国的人，但料理本身是没有罪过的，斯多克是否会接受委托呢?

任务委托 人与兽人

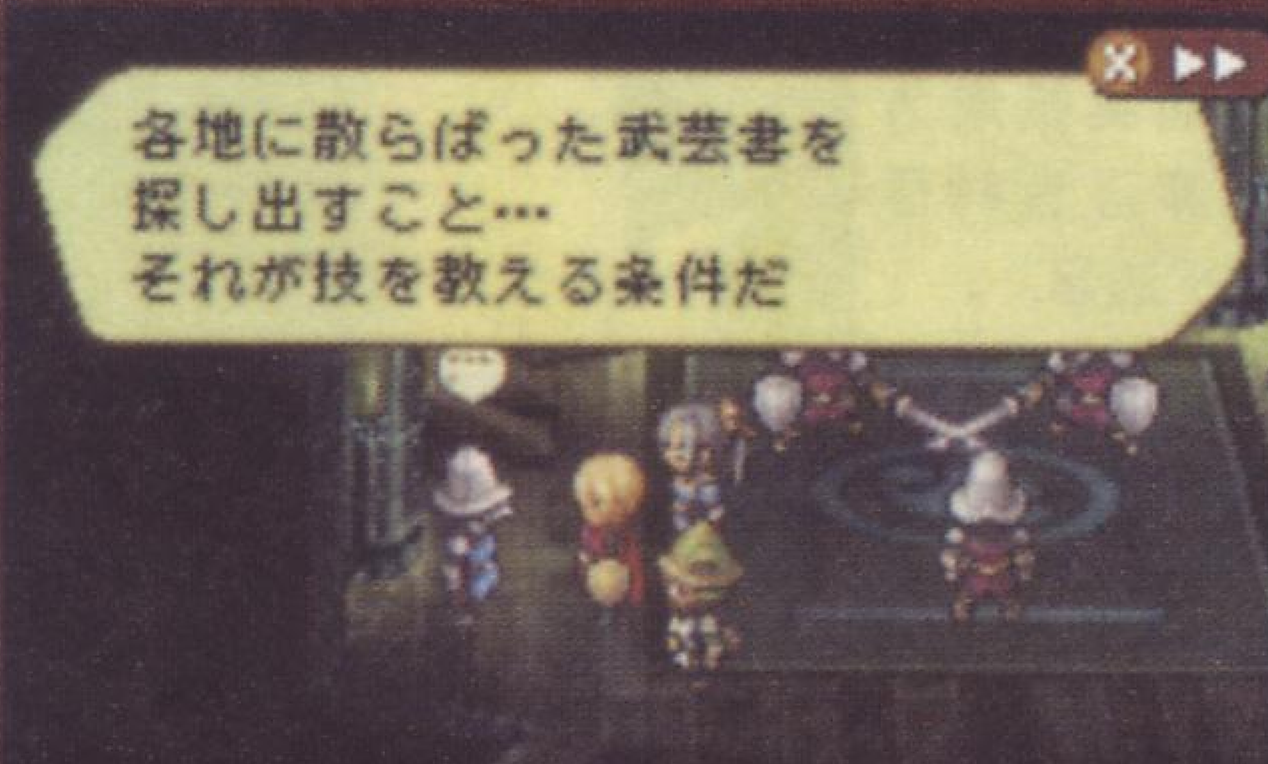
古拉恩格的卫兵拜托主角把莉兹叫出来，原来两人曾是恋人关系，由于深受种族不同之苦而下决心分手。然而卫兵却并未就此死心，仍痴痴等候着莉兹。



◀▲斯多克当了一回信使，但这跨越种族的爱恋能够有结果吗?

任务委托 “动”之蕾妮

某位士兵为了还钱把武艺书卖了，万一被其父亲知道多半会被打个半死。如果主角能帮他找到散落在世界各地的武艺书的话，他就会教给蕾妮、玛鲁克新的特技。看来这是一个对于战斗大有裨益的委托。





◀▲找回枪之武艺书后蕾妮领悟新特技，应该还有其他种类的武艺书存在。

平行剧本 首都陷落

在古拉恩格强袭部队入侵阿尔玛矿山之时，斯多克选择了在入口设伏。但就在主角等人击退敌兵的同时，敌军攻入了砂之砦并一举控制了阿里斯特尔的首都。虽然敌我战力差异巨大，但罗修等人还是奋不顾身地返回首都，投入到毫无胜算的战斗之中。



▶平行剧本所导向的结局，绝对不是未来应有的形态。

游戏简介

本作是Tecmo旗下工作室“Team NINJA”着手开发的著名格斗游戏“《死或生》系列”的最新作，系列自1996年11月初代街机版登场至今曾登陆多个平台，系列的全球累计销量已达到790万套。

DEAD OR ALIVE Dimensions

《DOA》3DS再战生死 格斗游戏迈向新次元

文 酷洛洛

美编 Juxi

阔别5年，《DOA》终于再次出现在玩家的面前，这5年间经历了不少变化，系列的主创人员走了（坂恒伴信），Tecmo被光荣合并，变成了Koei Tecmo，如今系列最新作也从家用机平台转至即将推出的新一代掌机3DS，如今尚未弄清3DS的底子，单凭游戏截图和此前E3公布时的宣传影像，实在很难对这本作予以评价，现在先来看看官方放出的首段游戏情报吧。

NINTENDO 3DS

死或生 次元 DEAD OR ALIVE Dimensions			
Koei Tecmo	FTG	发售日未定	日版
人数未定	容量未定	售价未定	对应周边未定

格斗大赛“死或生”

从古至今已经举办过无数次的格斗大赛。

为追求进一步的刺激和快感、随着大赛风格的逐年改进，如今已泛生成为崭新的异类格斗技大赛。

大赛在呈现刺激演出的同时，一场又一场的热血战斗随之展开。

而今年这场格斗盛会亦一如以往地举行。

格斗家们各自心怀信念，走上这个残酷的舞台……。

命运的女忍

霞 かすみ

CV：桑岛法子

你是没办法击败我的

传统的忍者门派“雾幻天神流天神门”的继承者。17岁，是个仰慕兄长，内心善良的女忍者。因某事件的契机成为舍弃忍者村落的“逃忍”。


▲充分发挥流派特有的速度，施展如电光石火般的连续攻击。



可别以为『雾幻天神流霸神门』那么好对付



▼▶在战斗中使用变化自如，行云流水的攻击摆弄对手。

杀意的女忍
绫音 あやね

CV：上崎和佳奈

▼战斗风格为活用流派特有的速度，并为使平衡而增强力量。

从属雾幻天神流的背后门派“霸神门”的女忍。16岁，是霞的异父姐妹。有着天才般的实力，但由于身世的缘故，被强迫活在黑暗的世界里。在憎恨活在“表面”的霞的同时，对疾风却有着强烈的仰慕。

吾名为疾风、乃飞翔天际的风之忍者

飞翔风忍
疾风 ハヤテ

CV：绿川光

雾幻天神流17代首领“紫电”的儿子，霞的兄长，兼备作为雾幻天神流后继者的身手与人望的好青年。

战斗场景 深山

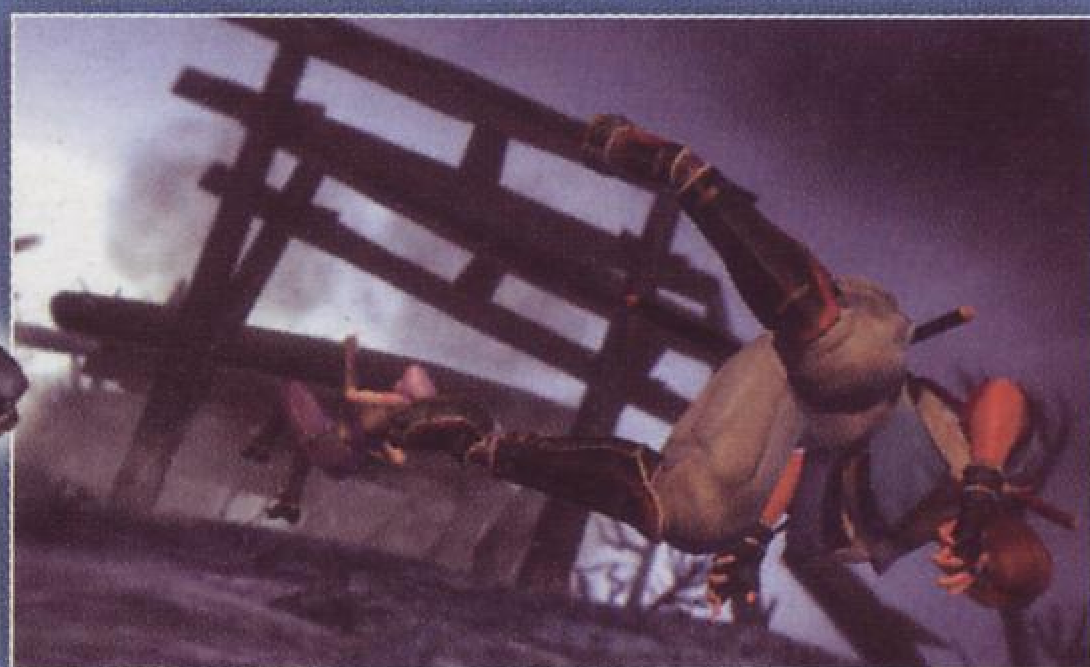
不详的风景让人犹如身处魔界的深山舞台。巨大的神木渗透出极大的存在感，斜面并放的鸟居（类似牌坊的日式建筑）就如指引我们一步步走进地狱的入口。

充满不详的气息 作为死斗再适合不过



▲▼在电闪雷鸣、周围散发着邪气的场地展开死斗。





▲要是被如倒落骨牌般倒下的鸟居压中的话，会受到伤害？

你这杂鱼！



▲▼有着任何招式只要受其一次攻击就能掌握的天才能力，精通各种格斗技的奥义。

饥贪力量的狂兽

雷道 ライドウ

CV：稲田徹



本应成为雾幻天神流的首领，但因沉溺于追求力量，最终走火入魔而被逐出师门，之后门派被自己的弟弟，也就是霞和疾风的父亲紫电所继承。渴望得到未能继承的雾幻天神流一脉相传的奥义。



战斗场景 京都

在樱花飞舞的渡桥上展开对决，此外各个场景都设有只要触碰就会受到伤害的危险点（デンジャー）。



在优美的风景中展开激烈战斗！



▶从悬崖到暴走的车辆，每个场景的危险点可谓丰富多彩，京都场景潜伏的危险点到底是……？

胜利将归于谁手？



收集更为细致的游戏信息



PS3经典作品降临PSP

PLAYSTATION PORTABLE

泪洒三重冠 花冠的大地 携带版

ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 PORTABLE

◆Aquaplus◆S・RPG◆预定2010年11月25日◆日版

ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 PORTABLE

《泪洒三重冠》是于2008年在PS3平台发售的一款S・RPG，这款作品与一年后发售的外传都获得了不俗的评价和销量，如今这款在次世代主机上积攒了一定程度人气的作品很快就要在PSP平台与玩家们见面了。

虽说本作只是一款移植作品，但作品在原作的基础上也增加了新的要素。首先就是游戏的难度方面，此次的PSP版追加了更高的“DEVIL”难度，玩过PS3原作的朋友应该已经感受过“HARD”难度的压力了，而这次新增的“DEVIL”让游戏的战斗部分变得更加困难，战斗中的站位稍有不慎就可能导致全盘皆输，相信一周目挑战该难度的玩家肯定会感到无比的“刺激”。除此之外，在PS3版外传作品中追加的“战斗评价”系统也加入到了这次的PSP版，过关后的评价主要和人物出战时的最高等级、所用回合数、我方角色死亡次数以及是否使用回复道具有关，过关的评价越高，那么获得的道具就越稀有。

除了以上的新要素外，PSP版还可以将游戏中获得的所有CG图片直接转换成PSP格式的壁纸并保存在记忆卡里，由Leaf四大当家画师之一的中村毅与甘露树携手的原画素质非常之高。并且游戏的声优阵容也非常强大，后藤邑子、中原麻衣、田中理惠、小清水亚美等名声优都为游戏献声，相信光是原画和声优这两项指标就足以吸引不少玩家的关注了。

（文：阿鲁）



▲本作有着非常丰富的对话和剧情。



▶“DEVIL”难度下敌人的实力可是很变态的！



▲游戏的CG非常漂亮。

人气作品外传追加新难度

ティアーズ・トゥ・ティアラ外伝 アヴァロンの謎 PORTABLE



PLAYSTATION PORTABLE

泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版

ティア ズ・トゥ・ティアラ外传 アヴァロンの谜 PORTABLE

◆Aquaplus◆S・RPG◆预定2010年12月16日◆日版

本次的主人公亚罗文是一位居住在阿瓦隆城的魔王，性格懒散，所有政务都委托给龙王阿尔赛尔。

与魔王亚罗文一同建立王国的龙王阿尔赛尔，代替亚罗文把国家治理得井井有条。不过在亚罗文看来，他只不过是个会打猎的野蛮人。

除了正统作品《花冠的大地》外，《泪洒三重冠》的外传《阿瓦隆之谜》同样将从PS3移植登陆PSP，发售日相比前者大约晚20天。游戏的故事、系统和人设与原版保持一致，比原版的最高难度HARD追加了新的“DEVIL”难度，相信会对玩家的策略性提出更高要求。游戏流程分文字冒险和战棋战斗两部分，文字冒险部分以漂亮的2D角色和文字框表示，战斗时则切换为S・RPG的游戏方式，战斗系统相比原版有一定的变化。另外，前作中无法在战棋部分使用的盖乌斯、莉迪亚、艾伯娜、德基姆斯四名角色本次也变为可操作角色。玩家可利用记忆棒截取游戏图片，并作为PSP壁纸使用；同时也能把UMD内的一部分资料装载到记忆棒里，加快读取速度。



▲相当正统的战棋，这次是魔王与怪物的战斗。

本作的舞台为一个多种族共存的世界，虽然人类占据了绝对的统治权，但其他种族相比人类则拥有更为优秀的身体素质及特殊能力。新王国建立不久，统治着王国两个岛的魔王亚罗文像往常一样睁开了双眼，却被房间里到处蔓延的藤蔓给惊呆了。然而这仅仅只是异变的开始，更多的惊奇景象开始逐渐蔓延到城堡的每个角落……这些异变就等待你来解决了。

（文：胧月）



▲精美的剧情动画被玩过原作的FANS津津乐道。



▶合成系统提高了游戏的耐玩度。



▲本作的预约特典。

エビコレ+ アマガミ

今年冬天为你献上热吻！

PLAYSTATION PORTABLE

圣诞之吻 收藏版

エビコレ+ アマガミ

◆角川Games◆AVG◆预定2010年冬◆日版

由Enterbrain在2009年3月于PS2上发售的恋爱AVG《圣诞之吻》，在FANS的呼声下经过强化和改良，将于今冬以《圣诞之吻 收藏版》的名称同时登陆PS2与PSP两个平台。PSP版售价为5040日元，发行厂商为角川Games。

游戏的内容比起原版没有多大变化，目标是在距离圣诞节一个月的时间里，与喜欢的女主角建立起恋爱关系。PSP版的画面比例为16：9，因此CG画面可以通过滑杆来进行上下拖动。另外收藏版新追加了麻将迷你游戏，带有重新制作的剧情，根据角色间的胜负关系可以触发20个以上的剧本。就算不擅长麻将的人，也可以设置电脑代打，非常方便，当然也是可以进行自由对战的。

比起之前的版本，收藏版可以进行对话模式的重播。只要触发过的对话，就可以自由设定其时间带与女主角的情绪来体验。另外剧情再生也可以保留玩家更改的名字，而并非之前的版本那样只能使用默认名字再生。其余还有附加模式出现条件宽松化、美也检查设定可关闭等变化，只要是FANS就没理由错过这款作品。

（文：白菜）

▲利用滑杆调节拖动CG图片。

《口袋妖怪》最新作，2011年登陆NDS！

NINTENDO DS

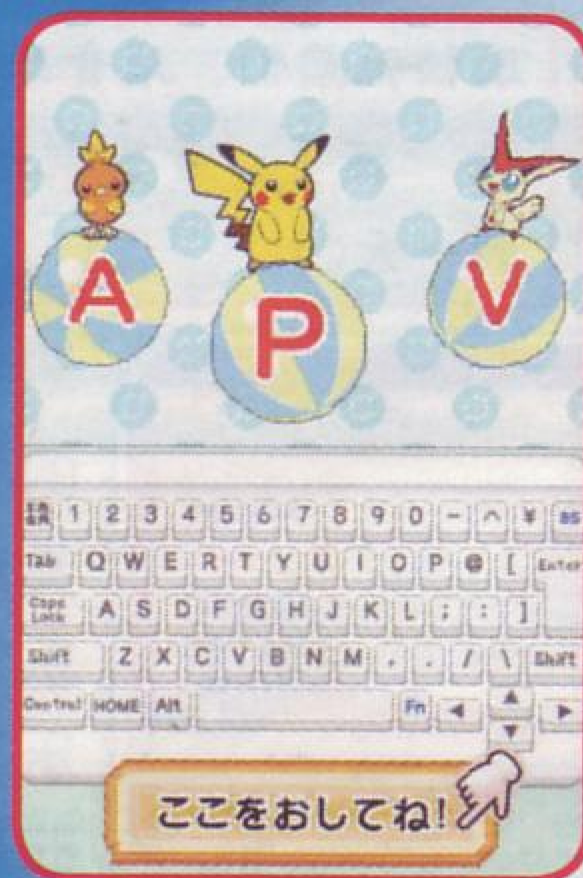
战斗与收服 口袋妖怪打字DS

バトル&ゲット！ ポケモンタイピングDS

◆Pokemon◆ETC◆预定2011年◆日版

《口袋妖怪 黑·白》已经发售，下面带给大家的则是明年即将在NDS上发售的新的《口袋妖怪》作品，当然，这不是正统续作，而是一款全新的分支作品。本作是一款打字游戏，上屏会给出口袋妖怪以及口袋妖怪的英文名字，下屏则是模仿标准的电脑键盘，玩家要做的主要就是点对应的字母，以完成上屏的主题——这就是游戏中的战斗方式了。游戏中收录了丰富的场景舞台，登场的口袋妖怪则包括有皮卡丘、飞天螳螂、小火鸡、佐罗亚、比克提尼等到目前为止的5作口袋妖怪中颇具人气的100多种。游戏在2011年推出，同时还将同捆发售NDS无线键盘。

（文：马修）



▲点击下屏的字母就会选出上屏的口袋妖怪了。



▲用点击字母的方式来收服与战斗，还有平假名标音提示，不过对国内多数玩家意义不大。



▲森林、海洋……不同的口袋妖怪有不同的栖身之处。注意，太长时间不按字母或出错，口袋妖怪会跑掉的哦。

搭载新系统的“《实况口袋棒球》系列”最新作登场！

NINTENDO DS

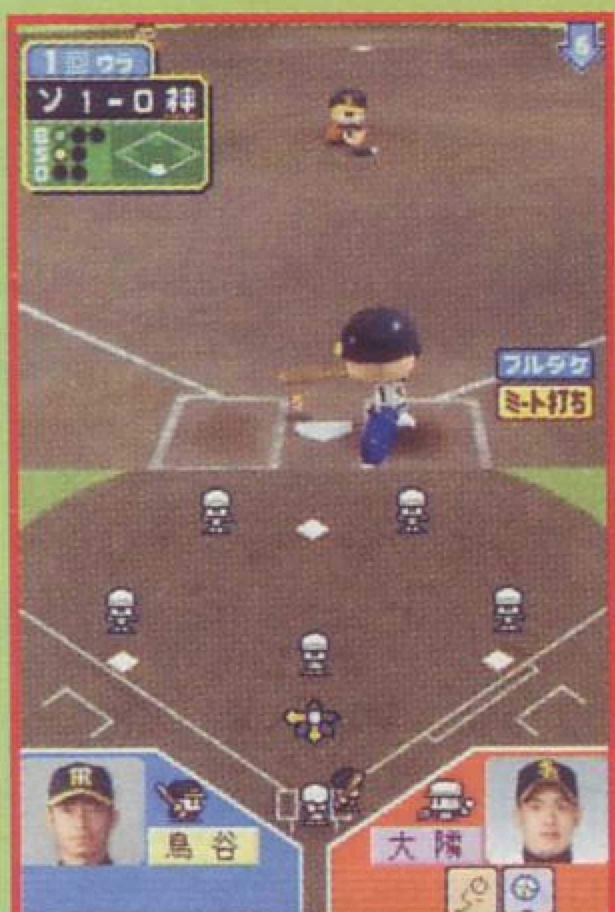
实况口袋棒球13

パワプロクンポケット13

◆Konami◆SPG◆预定2010年11月25日◆日版



作为Konami旗下老牌棒球题材运动游戏，今年的“《实况口袋棒球》系列”最新作也如期而来，和系列的前几作一样，游戏在保留了系列受好评要素的基础上，还增加了这作专有的要素。新要素之一为“只打”和“只投”系统，都是新手向的辅助要素。使用“只打”系统的话，玩家作为击球手时只需看准时机按下按键，就可进行打击；而“只投”也一样，选择了球种后，投手就会自动进行投球，活用这个要素可以减轻游戏老手和新手之间的差距，使玩家可以更好地享受对战的乐趣。另一个要素名为“选手刮奖”，是通过类似刮奖的方法来作成原创选手的模式，玩家使用触控笔刮开被遮盖着的格子，刮中奖项的话会给选手增加能力或技能，刮不中则游戏结束。



▲通过“只打”和“只投”系统，谁都可以轻松游戏。



▲“选手刮奖”的奖项非常多，至于增加哪项能力就全靠运气了。

（文：乌冬）

让可爱的小熊为你治愈身心





NINTENDO DS

兴奋的松弛熊 名曲音乐祭

のりのりリラックマ ～ヒットソング音 祭～

◆Rocketcompany◆MUG◆预定2010年12月2日◆日版

松弛熊（Rilakkuma）是日本三大自创卡通品牌公司之一，San-X的主打卡通角色，同公司的卡通角色还有我们熟悉的趴地熊和黑白猪。

故事背景

位于远处街道的松弛熊们的剧场，松弛熊们在这里演唱各种的音乐剧。

今天是开张的纪念日子，剧场内高朋满座，但刚完成剪裁仪式的松弛熊们却略感不安。

而对此不能就手旁观的你将要参加演奏，以帮助松弛熊们，用音乐将音乐剧场变得热闹起来。

好了，音乐剧开演的时间到了，看来会是很忙的一天。



▲可爱满分的松弛熊，光看一下就已经恢复精神了。



▲根据节奏点击下屏幕出现的图案。



▲争取更高分数吧。

在本作中，这只慵懒而随性的小熊将陪伴我们一起大玩音乐节奏游戏。《兴奋的松弛熊 名曲音乐祭》中收录的音乐从日本流行音乐、古典名曲、童谣、乃至动漫歌曲共30首歌曲，玩家要根据画面的提示，根据节奏触摸下屏幕出现的符号，以获得更高的分数。

（文：酷洛洛）

文 koflover 编 乌冬 美编 咕噜



《闭锁病栋》是NDS平台的著名AVG系列，就像《生化危机》、《寂静岭》系列那样，玩家在游戏中可以体验到各种惊悚恐怖的感觉。游戏更强调的是精神层面的压抑，而并非仅仅是感官方面的刺激，喜欢恐怖游戏的玩家没理由错过。

NINTENDO DS

闭锁病栋 2

閉ざされた病栋 ディメンティアム2

Intergrow	AVG	2010年9月30日	日版
1人	512Mb	5040日元	无对应周边

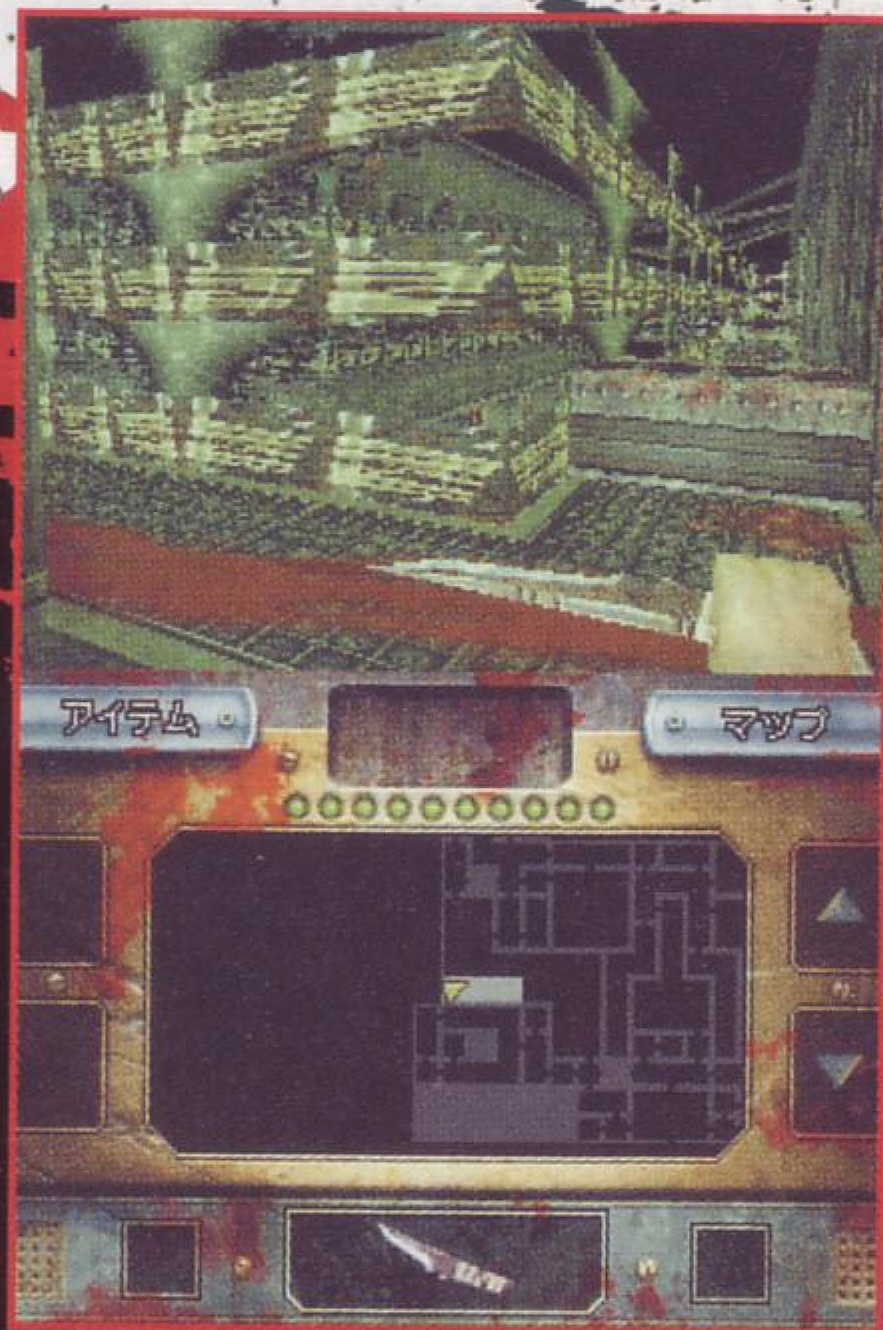
基本操作



本作是第一人称视角游戏，操作方式类似于《银河战士 初猎》，都是左手控制方向键进行移动，右手持触摸笔控制屏幕切换视角，习惯用键盘鼠标玩FPS游戏的玩家，相信能很快适应这种操作方式。除此以外，下屏幕还显示一些功能菜单，包括查看道具、地图，以及调查地点等等，只需要点击相应按钮即可。

移动	十字键，连按同一方向可奔跑
视角切换	点击触摸屏并拖动
攻击	L键，必须装备武器，不同武器的攻击方式也有所不同
跳跃	双击触摸屏，或点击触摸屏右侧的“↑”按钮。
下蹲	点击触摸屏右侧的“↓”按钮，再次点击就会恢复为站立状态。

游戏进行方式



就像大多数AVG游戏那样，玩家在游戏中需要做的，就是根据地图的提示在各个区域找到关键道具并进行解谜。虽然游戏的主线流程比较单一，但可探索的内容并不少，另外游戏的场景分为表里两个世界，根据情节发展会在两个世界中切换，颇有《寂静岭》的风格。同时游戏也有战斗要素，每一章的最后都有BOSS战，对操作技巧还是有一定要求的。每完成一章节后，还可以解锁对应场景的生存模式。

简要流程攻略

第一章

主角醒来后会被带入医院，接着调查床可得到“明信片”，之后发生剧情进入里世界。在里世界中，根据提示利用下蹲和跳跃穿过障碍，并前进调查得到“匕首”。再沿路杀掉几个丧尸后，发生剧情返回表世界。在表世界解决掉几个警察后，来到一间病房内，房间内的红色壁画处是记录点，可以回复体力和记录。病房大门需要完成谜题才可以打开，谜题是一个类似于汉诺塔的游戏，把左侧的石板按照眼球数量移动到右侧即可。打开大门后会来到里世界进行BOSS战。

BOSS是一只大嘴怪兽，不难对付，只需要熟练掌握视角切换和奔跑的时机，并注意它召唤出的杂兵，与其迂回游击即可轻松获胜。获胜可得到“钥匙卡”，用来打开一些上锁的门。开门后杀掉丧尸解开封印进入表世界，这里会发现不少被木头封住的门，在尽头得到“铁锤”后，就可以砸开它们了。



在地下道区域会遇到一种新的怪物——魔影，任何攻击对它都无效，而且被它抓住后还会进入里世界，好在它行动缓慢，利用地下道的迂回地形可将它甩开。逃离地下道后，用锤子砸开门，沿山洞逃生即可完成本章。

第二章

进入雪地区域先沿路前进并左转进入房间，房间内有多个道具以及记录点。从房间离开可来到庭院，先用手枪消灭空中的怪物，庭院两扇门分别需要蜘蛛石板和密码才能打开。继续前进沿途消灭丧尸后触发剧情，再进入附近的房间得到“散弹枪”。离开房间后在区域左上角位置会发现一扇可砸开的门，一路前进到尽头会发现一个密码箱，完成校正齿轮的谜题后即可得到“蜘蛛石板”。

原路返回庭院在对应的门使用蜘蛛石板，消灭几个会吐毒液的怪物沿血迹进入一座大屋，屋子1楼可得到“302房间钥匙”，结合则消灭怪物后来到3楼的302室得到游戏随机生成的“密码”。返回密码门处输入密码，在房间内得到“骷髅钥匙”。接下来一直向大地图右下角区域前进来到墓穴，在地下1层得到“铁锹”，再挖掘地下3层中央自己女儿的坟墓可得到“人偶”并进入里世界，注意这里挖错其他坟墓的话会遇到丧尸。



在里世界只要沿血迹前进即可，进入教堂后将人偶放置到大厅中央台阶，可得到“短剑”并进入BOSS战。这章的BOSS喜欢冲来冲去，使用散弹枪恰好可以一枪将它击退，只需注意随时装填弹药。当BOSS的体力所剩无几时会变成主角妻子，这时先举枪瞄准准备射击，等待它变回原形后就可一枪了结。

第三章

本章一开始会回到表世界的教堂，在中央墙壁得到“明信片”后别忘了先回墓地的记录点回复和存档。沿原路返回第一章的医院，途中会经历几次里世界的战斗，只要全灭怪物即可返回表世界。回到地下道区域，来到先前所无法进入的密码门，输入在教堂得到的明信片上写的密码。进门后又遇到了久违的魔影，利用老套路甩掉它们一路前进，接着会遇到新的怪物自爆虫，这种怪物临死时会自爆，记得要迅速避开。

一路前进来到另一扇密码门处，沿血迹进入一间悬挂着4具尸体的房间，其中一具尸体下方有用血迹写出的字母“N”，即“北”的意思，根据方位判断出东西南北的顺序并调查对应方向尸体的数字，再按照“NEWS”（即“北东西南”）的顺

序在密码门输入数字即可开门。进门后得到“冲锋枪”和子弹，接着来到大房间，躲开两个魔影后沿血迹得到“骨头”。返回获得冲锋枪的房间，一路用枪械武器消灭持枪的警察，并进入有枪眼的门找到遗骨，将之前获得的骨头摆放好后得到蝙蝠石板，再原路返回来到门上有刻印的房间，调查墙上的刻印后进入里世界，一路前进与BOSS战斗。灵活避开BOSS的攻击，再用重型枪械对付就不难获胜。

第四章

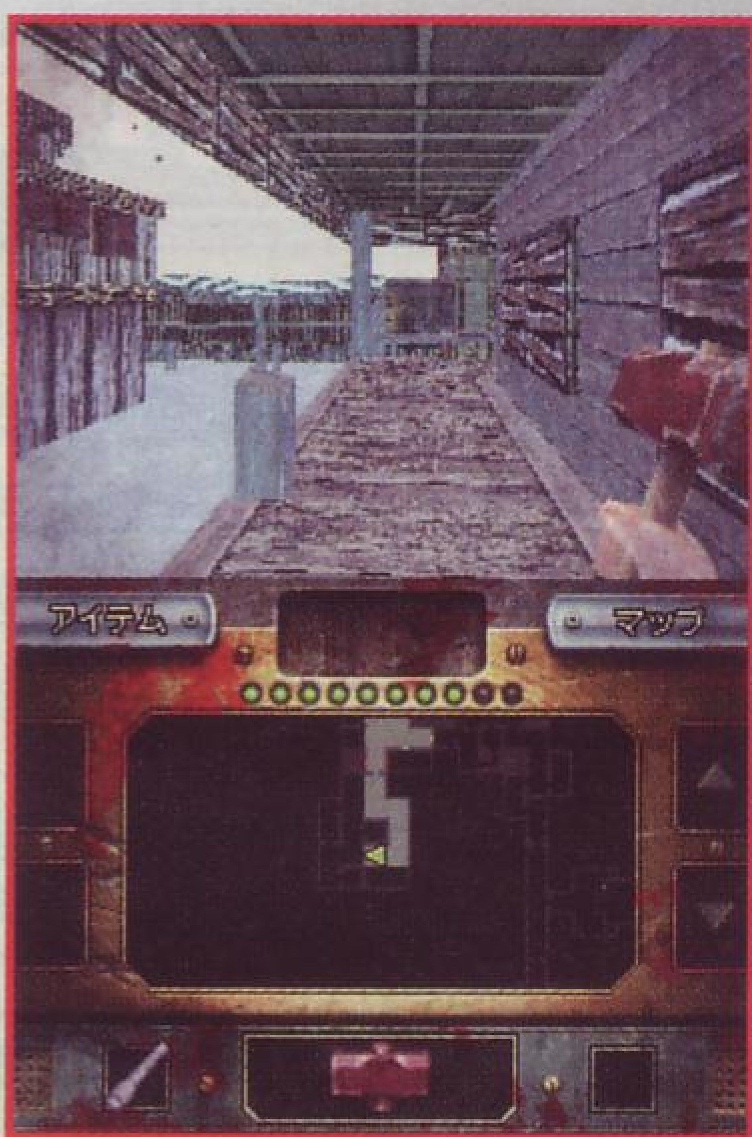
进入矿山区域会发现升降机不可用，右侧的门也被蔓藤缠住，先来到2层屋子的记录点回复和存档，一路前进来到谜题门前，将铁板图案连成通路后即可继续前进。进入后先避开怪物，用升降机上楼得到“杀虫剂”，再回到下层的屋子里使用杀虫剂，使房间内的飞虫消失，接着得到“红书”。返回先前有书架的房间，将红书放置在缺口处打开暗门，得到“火焰喷射器”，附近的燃气罐可以补充火焰喷射器的燃气。

返回先前被蔓藤缠住的门，用火焰喷射器烧掉蔓藤，进入后坐矿车一路前进到一座大屋子前，附近可以找到“雷管”。进入房间2楼调查收音机，先打开开关，然后在波段1调频直到有声音为止，之后再在波段2调频直至有声音，完成解谜后进入里世界战斗。回到表世界穿过狭长的雪道可见到一艘船，进入附近的房间得到“中和剂”，再返回先前的水池处使用，可以得到“钥匙”。用钥匙开门上船，得到“电瓶”后回到本章最开始的升降机处，使用电瓶下降到底层与BOSS战斗。BOSS只会受到雷管的伤害，雷管不足的话这里也有的补充，战胜它后得到最后的石板。



最终章

将三块石板合为一体组成新武器“回旋镖”，可以攻击魔影使其后退。一路前进使用回旋镖开门，再从升降机下降到底层来到谜题门附近，控制好按键力度使指针处于绿色区域即可完成谜题。之后再度来到医院区域，用火焰喷射器打开那扇被蔓藤缠住的门，一路驱赶魔影后可以得到武器“钉枪”。返回原处，利用回旋镖打开另一扇机关门后来到教堂，调查神父尸体可得到“钥匙”，在教堂附近房间发现密码门，并得到武器“电锯”。



出教堂后沿血迹前进，用钥匙开门后可以得到对应的密码，返回密码门处开门，调查房间中央的柜子会发生剧情，进入里世界。里世界里先用跳跃越过深坑，就可以来到最终BOSS所在的房间了，记得先在附近的记录点存档并回复。最终BOSS的打法为在其吐毒球时，用回旋镖或钉枪射击它张开的嘴巴，这样才能对它造成伤害，反复几次很快就能结束战斗。





《闭锁病栋2》的整体素质相当不错，虽然NDS机能有限，但还是把那种惊悚恐怖的感觉很好地表达了出来。美中不足的是，游戏流程过短，收集要素也比较少，让人缺少重复游戏的动力；表里世界的设定虽好，但实际处理并不好，并没有给人带来双重空间的感觉。



"《龙珠》系列"又与玩家见面了，这次将收录《龙珠Z》中共70名角色，并以2人组队战为大对决。本作游戏质量相当高，无论你是否《龙珠》的FANS都值得推荐，此外由于本作的战斗要点较多，这里酷洛洛只能进行重点解说，还望各位读者见谅。 文 酷洛洛 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

龙珠组队战 对决

ドラゴンボール タッグバーサス

NBGI	ACT	2010年9月30日	日版
1～4人	5229日元	无对应周边	

主菜单说明

龙之轨迹（ドラゴンウォーカー）	本作的故事模式，内容相当于原作的《龙珠Z》，从悟空的哥哥拉帝兹篇到魔人布欧篇均收录其中。
战斗选拔（バトルセレクション）	游戏的挑战模式，包括战斗100和生存战两种模式提供玩家游玩，最后一项为生存模式的积分榜。
自由战斗（フリーバトル）	在这里可以自由选择开启的角色对战，支持最多2对2。
通信游戏（通信プレイ）	利用PSP的Adhoc功能的联机模式，不仅支持2～4人对战，在战斗选拔部分还支持2人同时游戏。
装备配置（カスタマイズ）	可以在这里通过点数换取D物品、增加角色的可装备数上限。
练习模式（トレーニング）	这里有详尽的战斗向导（バトルガイド），以及方便玩家练习连技的自由练习（フリートレーニング）。
设定（オプション）	包括声音设定、按键配置、战斗视觉选择以及设置是否使用安装数据。

故事模式地图画面

游戏中触发事件和战斗的场所，这里角色均以二头身的Q版形象出现，通过进入设施和靠近角色就会触发事件与战斗。玩家可以通过冲刺加快移动速度，但同时会消耗画面右上方的气槽。特技可以影响地图上的敌人，使用一次会消耗一半的气槽，每位角色都有其属于自己的特技，例如孙悟空可以使用太阳拳，使周围的杂兵迷失目标，从而逃离战斗；而短笛可以使用魔闪光，让杂兵停止行动，注意特技对触发剧情的角色无效。使用气场领域时长按△不放，角色会将气聚集在身上，这时即使有杂兵接近也不会立即触发战斗，当放开△时就会向周围爆发气场，如果当前地图有多名杂兵，这时就会同时触发战斗，虽然战斗难度提高，但奖励也会随之上升。



地图操作说明	
滑杆	移动
×＋滑杆	冲刺
□	特技
△	气场领域
○	进入设施
L/R	查看大地图
方向键	更换操作角色

战斗100模式

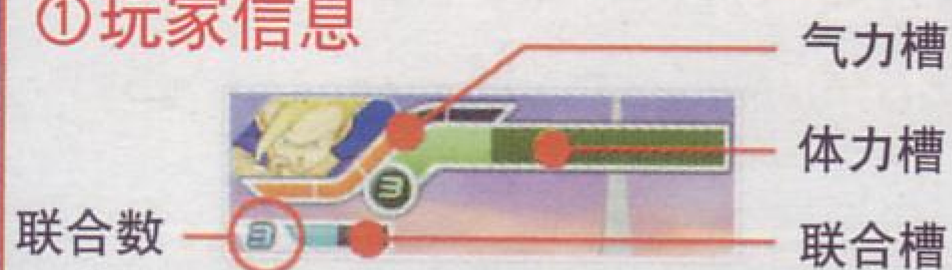
这里要求玩家在战斗中完成游戏的要求，例如瞬移回避对手两次、攻击伤害超过10000等，而每大关就有着如五子棋排列的复数小关卡，当这些小关形成一条直线的时候就可以获得奖励，是赚取分数的好机会。

生存模式

要求玩家不断战斗，直至仙豆与体力耗尽为止的游戏模式。每击倒一组敌人可以回复一定体力。击倒一定数量的敌人后会出现特别关卡，完成条件可以得到额外奖励，特别关卡完成后可以进行中断存档，下次再进入时就可以继续挑战了。此外使用中断存档继续该模式后中断存档就会自动删除。

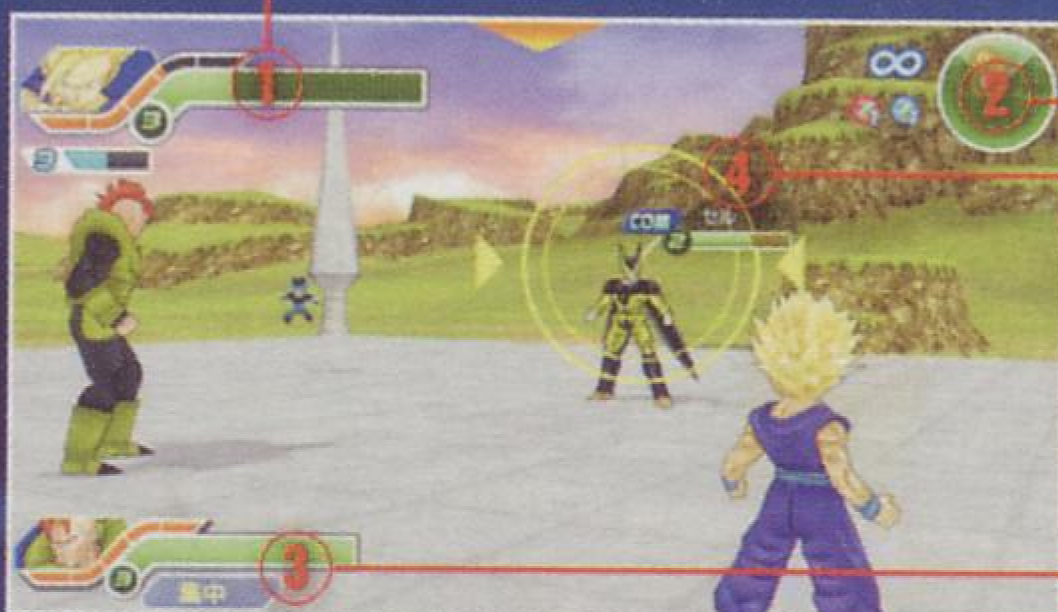
战斗画面解说

①玩家信息



②全体信息





③队友信息



④敌方信息



气力槽：使用气弹、必杀技、超级冲刺时需要消耗气力槽，蓄气是补充气力槽的主要方式，气力槽在一定时间内会徐徐提升，给予敌人一定攻击也可以提升气力槽。

联合数&联合槽：战斗过程中，联合槽会徐徐上升，槽蓄满后联合数就会+1。当玩家蓄积气槽进入破坏状态时，会消耗一次联合数，同时由于联合数是队伍公用的，因此若队友耗尽联合数时，在回复前玩家将无法进入破坏状态。此外联合数还有许多作用，例如孙悟空等角色进行变身、与特定角色合体，复活队友、W破坏模式等都需要用到，合理地使用联合数可以帮助玩家在战斗中取得胜利。

仙豆：游戏中的仙豆是队伍复活次数，当玩家体力降至0时，若身上有仙豆就会自动复活，并且体力全满。画面中红色的仙豆图案代表我方的仙豆数，蓝色代表敌方。每复活一次会消耗一颗，仙豆与联合数一样为队伍共用。由于部分敌人身上带有仙豆，因此击倒敌人时不要大意，需留意敌方身上还有没有仙豆。

战术：与电脑搭档游戏时，玩家主要是通过战术来控制队友，游戏分别有普通、集中、分散三种战术。普通时电脑同伴会自由行动，集中的话就会与玩家共同攻击一个目标，分散就会各自对付一个目标，在战斗中合理运用吧。

战斗基本动作说明	
滑杆	移动
□	格斗攻击
△	气弹攻击
○	防御
×	冲刺
L	蓄气
L+△	必杀技
R	切换目标
××	投技

如何获得S级评价

影响战斗评价的要素有5个，分别为体力、最高连击次数、最高伤害、完成特别任务以及最后的总计得分，其中完成特别任务（スペシャルクリア）是非可控制因素。要争取战斗中获得S级评价，战斗结束时维持高体力相信大家都了解；制造最高连击次数可以多用破坏模式的连按□进行无间断格斗实现；至于制造最高伤害和增加总计得分，最好的方法就是多用必杀技和超必杀技。

WIN

体力	78%	7853
最大ヒット	75Hits	10000
最大ダメージ	19470	9500
スペシャルクリア		30000
トータルスコア		57353

S

獲得ポイント 573
合計ポイント 589

装备配置

战斗结束玩家可以获得点数作为奖励，用这些点数可以在主菜单的装备配置项目中，换取增强角色能力的D物品（Dアイテム），还可以通过消耗点数来增加角色可装备能力系D物品的数量。D物品根据种类分为能力系、标志系（タッグ系）以及思考系，游戏为每个角色提供3种配置方法（カスタム1/2/3），方便随时更换。以下是各系D物品的作用描述。

能力系：全角色通用的D物品，对角色能力起到直接增强的作用，每个能力系D物品的右边都标有自己的占据数目，角色装备后会占据相应数目的位置，要装备更多的能力系物品，就需要通过消耗点数来提升角色的可装备上限。

标志系：与能力系相同，用于提升角色能力，但每个标志系D物品只能给予特定角色使用，

每名角色最多装备三个。

思考系：全角色共用的D物品，只能装备一种，对主控角色无特别的效果，思考系D物品相当于AI模式，不同的D物品会影响电脑角色的战斗风格，如行动、攻击、防御的侧重点。

迷你游戏

游戏在战斗前读取地图时，玩家可以在loading画面进行接物游戏，枯叶10分、绿叶30分、西红柿为100点，虽然钱并不多，但偶尔玩玩还是不错的。

角色重点共通动作说明

连击终结技（5次□后□□）

连续按□就会使出连续格斗，在非破坏模式时连续5次格斗攻击后，再按□□就会开始终结招式，这时会将敌人击上半空，然后再高速移动到敌人面前将其水平吹飞。敌人被水平吹飞时是接上必杀技的好时机，例如孙悟空可以接上直线飞行的龟派气功。因此连击终结技是常用的必杀技起手招式。

破坏模式时：这时为超蓄力格斗，可破防，威力相比之前的蓄力格斗要高。发动瞬间有角色特写，相比普通状态的△○瞬移追击，超蓄力格斗可以进行最多△△○或△△△的三段瞬移追击，其中△△○为投技终结，而△△△则为必杀气弹终结，也可以不接上最后的终结技，改用超必杀给予敌人更高伤害。根据按键时机同样可以进行瞬移版的超蓄力格斗。

连击派生技（格斗攻击期间△）

使用□进行格斗连击期间输入△会使出特殊攻击，根据之前输入□的次数派生技会出现变化，不同角色的派生技也各有不同，玩家可以在战斗途中按START进入角色出招表进行查看。若使用派生技期间加入滑杆方向，就会演变出派生技连技，例如↑+△会将对手往上吹飞、↓+△为下段攻击，适当利用有助于破坏对手的防御，增加连击的次数。

气弹（△）

单发气弹威力较低，主要用与远距离牵制对手，此外还可以进行气弹连发和蓄力气弹，冲刺接近对手时可以在中距离用气弹连发抢先起手，然后再接上格斗连击；蓄力气弹可以吹飞敌人，但实用价值一般。

次目标攻击（蓄力格斗后R+△）

1对2战斗的常用招式，破坏模式中用蓄力格斗将对手击飞后按R+△，可以瞬移至另一名角色前将其吹飞，这种一次攻击两人的攻击方式可以解除被围攻的威胁。施展期间可以用滑杆调整吹飞方向。

蓄力格斗（长按□）

根据放手的时间和角色的状态，蓄力格斗可以分为四种效果。

角色身体发光前：无法破防的蓄力格斗，但优势是速度快，配合滑杆方向可以使出不同打击方向的蓄力格斗，集中后可以按↑+×进行冲刺追击。无法接上瞬移追击。

身体发光后：一般的蓄力格斗，具有破防能力，击中后可以接△进行瞬移追击，然后再按○将敌人压向地面。注意蓄力格斗控制的方向不要朝地下，否则无法完成全部追击。另外个别角色无法使用瞬移追击，例如比迪丽（ビーデル）。

身体发光瞬间：瞬移蓄力格斗，可以朝敌人瞬间移动一定距离后使用蓄力格斗，按键时机的要求极高，但这是蓄力格斗的最佳状态，不但增加攻击距离，而且这时的蓄力格斗同样具有破防的效力，可以进行瞬移追击。

必杀技（L+△/L+↑+△）

每位角色有两种必杀技，分别为L+△和L+↑+△，根据必杀技的不同，消耗气槽的格数各有差别，当使用必杀技的瞬间，画面左下角会出现按键提示，输入成功后会弹出“Boost！”字样，必杀技的威力也会得到提升。



破坏模式

若此时玩家队伍有联合次数，就可以通过蓄气蓄满2条气槽，自动进入暴气的破坏模式，这时左上的气槽和体力槽会出现闪电效果，同时橙色的气槽会徐徐下降，橙色气槽消失后状态就会解除。进入破坏模式后攻击方式会出现变化，例如气弹不消耗气力；可以使用无间断的格斗攻击；可以使用超必杀技等。许多强力的连招都建立在破坏模式的基础上，可以说是取胜的关键。



观察破绽（○+△）

按住○+△不放就会进入观察破绽状态，这时气槽会不断下降，当敌人向我方使用格斗连击时，可以进行回避并吹飞反击，相当于格斗游戏的当身反击，注意观察破绽只能反击格斗，对气弹等飞行道具招式无效。

瞬移回避（受到攻击瞬间○）

可以回避连续格斗、蓄力格斗以及格斗型必杀技等格斗为主的攻击，受到攻击的瞬间为使用时机，要熟练需要多多练习，此外配合滑杆的方向可以做出不同方向的瞬间回避动作，为反击做好准备。

紧急气爆破（受到攻击时按LL）

当受到敌人的格斗连技或被吹飞时，按两次L使用紧急气爆破就能将近身的敌人推开，从而强制中断敌人的连技，注意使用紧急气爆破会消耗一定体力，体力不足时就会无法使用。

联合能力（L+滑杆↓+○）

使用联合能力需要消耗5次联合数，当我方只有1人或我方没有一人倒下时，使用就会发动W爆发，这时我方角色无需蓄力直接进入破坏模式，如果我方有一名角色倒下，使用联合能力后另一名角色就会复活。

超必杀技（L+↓+△）

进入破坏模式后，玩家就可以使用超必杀技。超必杀技比必杀技的威力更高，当然其中的要求也不少。首先和必杀技一样，在破坏模式下一旦使用超必杀技就会解除状态，所以刚进入破坏模式后不必急着使用超必杀，应该多用连击消耗对手的体力，等待破坏模式将要解除时再接上超必杀技。有不少角色的超必杀技需要玩家连按按键来增加攻击力，这时画面左方为玩家，右方为敌人，玩家按得越快，光标就会往红色的右边靠近，对对手造成的伤害自然也更高。虽然画面提示要连按圆圈，但其它的按键同样可以增加按键次数，因此这时尽量用手指不断挫按右边的四个主按键，这样就能轻松给予敌人A级伤害了。



联合状态

当玩家靠近同伴时就会出现联合状态，这时气力槽的蓄积速度会上升，同时可以使出各种联合动作，这里为大家稍作介绍。

W连协：当我方两人同时锁定一名敌方角色，同伴用蓄力格斗将对手吹飞后就会提示按X，成功后玩家操作的角色就会冲刺到被吹飞的敌人身边，从而进行追击。

W爆破：当我方任意一人进入破坏模式时，并且成功使用W连击后就会画面机会提示按△，输入成功后两人就会一起使出必杀技。

链锁破坏模式：我方任意一人进入破坏模式时，另一人进入破坏模式不用消耗联合次数；之前进入破坏模式的那位角色，橙色气槽将完全回复。

W必杀技增压：使用必杀技时受到增压效果而提升攻击力，不过根据必杀种类，部分必杀没有增压效果。

W空中连协：当我方将敌人打上空中时，另一名角色就可以在空中施展追加攻击，与W连协类似。



游戏的高素质绝非单纯的FANS向作品可以比拟，经过这么多代动作格斗版《龙珠》的沉淀，完善的系统、爽快的打斗以及丰富的游戏元素，绝对是PSP上最强的“《龙珠》系列”作品，一旦玩上很容易让人欲罢不能。故事模式收录原作故事的篇幅相当大，让久不接触《龙珠》游戏的酷洛洛再次勾起童年追看TV版《龙珠》的时光。推荐！

文 乌冬 美编 咕噜

随着9月结束，《轻音少女》的漫画和动画都纷纷迎来了完结，不过这并不代表这部作品会离我们远去，因为除了有京阿尼在最后一集结尾公布的电影版惊喜外，还有最近发售的这款《轻音少女 放学后的演奏会》来陪伴我们，下面就让我们通过游戏，继续感受轻音部成员们带来的欢乐吧。

PLAYSTATION PORTABLE

轻音少女 放学后的演奏会

けいおん！ 放课后ライブ！！

SEGA	MUG	2010年9月30日	日版
1～5人	6090日元	无对应周边	

游戏玩法

演奏模式是游戏的主要部分，这里共收录了动画版OP、ED、插曲和角色歌在内的共19首歌曲，玩家可以用这些歌曲进行按键式音乐游戏。游戏刚开始时提供的歌曲很少，随着歌曲的完成，可以解禁更多的歌曲，同时根据玩家在每首歌中的表现，可获得各种用来触发事件的道具以及供角色更换的服装。

画面解说



1.按键游标：游标会不断从左往右移动，玩家需要在游标到达按键符号上时抓准时机按下对应的按键，根据按键的准确程度，分为Prefect、Great、Good、Bad和Miss五种评价，其中前三种都可累积Combo。

2.按键符号：箭头标志对应PSP的方向键，○×△□标志对应功能键，上下并排的两种符号表示同时按键，长条型符号表示长按键。另外每首歌在开头或结尾时还有一种五角星图案的按键，用任意键按下后可收集到角色的MC。

3.情绪标志：情绪相当于《初音未来 女歌手计划》中的能量槽，当达成一定数量的Combo时情绪就会提升，这时画面四周会出现漂亮的边框，并且PV中追加特殊的演出。同理，当连续按键失误时情绪会下降，画面顶部出现黑影甚至是黑线，这时继续失误的话演奏就会以失败中断。



角色特点

本作的特色在于演奏时玩家使用的不是一个乐队，而是乐队中的其中一个成员，和原作一样，每位角色各自擅长一种乐器，而每种乐器都有自己对应的谱面，所以就算是同一首歌使用不同的角色演奏都会有不同的感觉，



平泽唯

HTT的主唱，担任乐队主音吉他的位置，基本的按键以○和×为中心，并夹杂结合→和↓的同时按键或长按键，谱面整体难度适中，是比较适合拿来上手的角色。



秋山澪

使用乐器为贝斯，由于原作中澪是左撇子，这点在游戏中也得到了反映，秋山澪的谱面按键符号多为→和↓，并夹杂结合○和×的同时按键或长按键，适合左撇子的玩家。



田井中律

HTT的鼓手，按键方式和打鼓一样为点式，没有长按键，按键配置以×和↓的交替组合为主，偶尔会有○△□，使用时要注意一连串固定组合后的按键转换。



琴吹䌷

由于使用的乐器是电子琴，所以琴吹䌷惟一一个要用到全部方向键和功能键的角色，按键方式以同时按键和长按键为主，某些曲子的间奏部分还有○×△□的单按键操作。



中野梓

中野梓在乐队中担任旋律吉他的位置，基本按键为□和×，并夹杂结合→和↓的同时按键或长按键，另外梓喵的谱面还有一个特点，就是有许多需要长按方向键并同时进行□、×按键的地方，属于难度较高的角色。

道具

演奏结束后获得的道具可以通过赠予角色来触发事件，这些事件都是来自于原作一些经典的桥段，感兴趣的玩家不妨回顾一下。赠予道具的方法在主菜单画面中按△键，接着选择好道具后再选择要赠予的角色，要注意的是除了赠予道具的角色外，事件相关的角色也一定要在场，否则就算道具和角色正确都是无法触发事件的，事件的触发条件可参考下表。



全事件条件一览

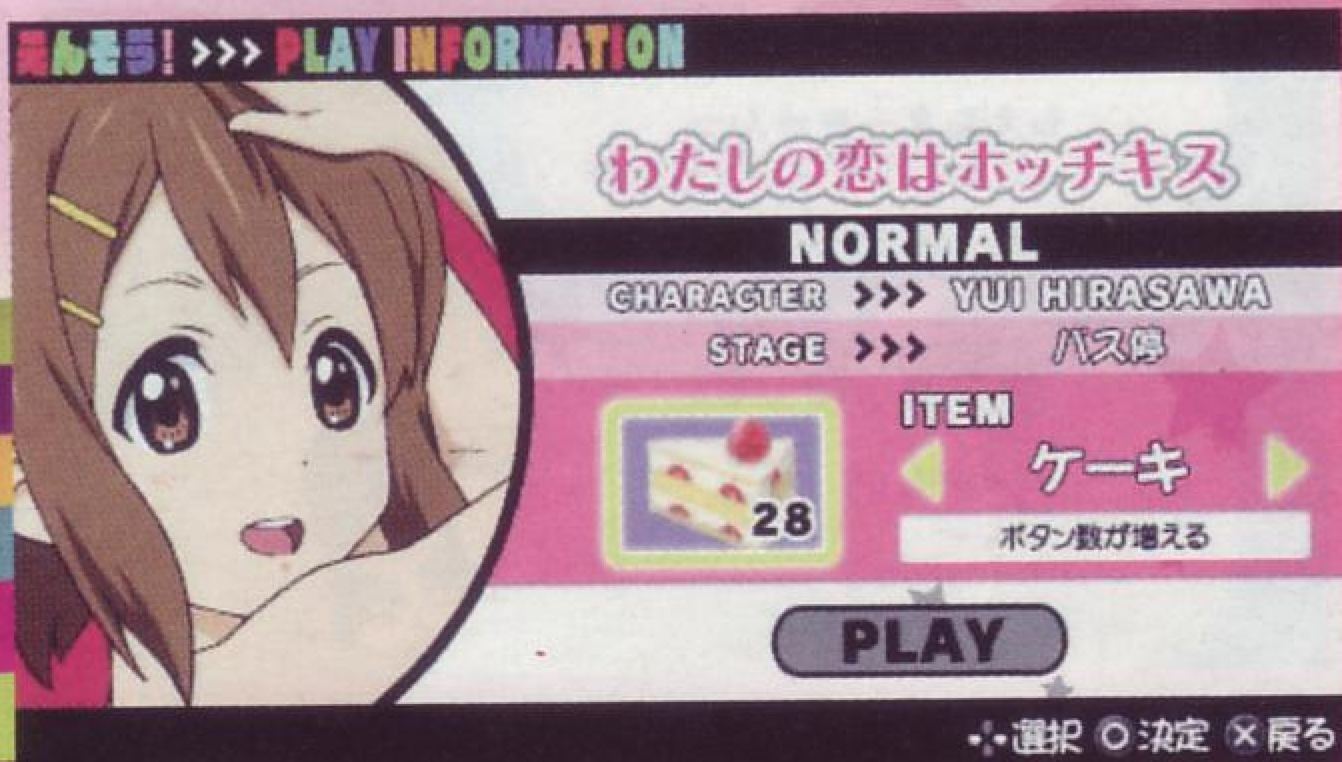
事件名	触发条件
えんそう！チュートリアル	游戏开始时
あいてむ！チュートリアル	第一次入手道具时
つうしん！チュートリアル	"つうしん！"模式开放时
きせかえ！チュートリアル	"きせかえ！"模式开放时
あるばむ！チュートリアル	《ふわふわ时间》出现时
とけい！チュートリアル	"とけい！"模式开放时
うたおう！	"うたおう！"模式开放时
达成感！	完成《ふわふわ时间》
幼なじみ！	完成《Happy！？ Sorry！！》
妹！	完成《レッツゴー》过关
初ライブ！	完成《Don't say "lazy"》
けいおん大好き！	全乐曲全角色过关
すたっふろーる！	全乐曲全角色过关
值切る！	唯、澪、律在商店街场景时，把おさいふ赠予䌷
ぷにぷに！	澪在部室场景时，把唯のギター赠予唯
ごほうび！	澪、律、䌷在唯の部屋场景时，把教科书赠予唯
がむしゃら！	唯、澪、䌷在别庄场景时，把律のドラム赠予律
萌え萌え！	唯、律在海场景时，把ラジカセ赠予澪
仲间！	唯、澪、律在别　场景时，把ラジカセ赠予䌷
ふわふわ时间！	澪、律在部室场景时，把歌词カード赠予䌷
6回！	唯、澪、䌷在部室场景时，把书类赠予律
ごっつぁんです！	律在部室场景时，把マイク赠予唯
力持ち！	䌷在部室场景时，把アンプ赠予唯
强运！	唯、澪、律、和在商店街场景时，把ボードゲーム赠予䌷
予约制！	唯、澪、律在部室场景时，把メモ赠予䌷
アイス！	忧在唯の部屋场景时，把アイス赠予唯
ティータイム！	律、䌷、さわ子在部室场景时，把ティーセット赠予梓
あずにゃん！	唯、澪、律、䌷在部室场景时，把ネコミミ赠予梓

事件名	触发条件
危机感！	唯、澪、律、䌷在部室场景时，把猫のティーカップ赠予梓
マル秘！	唯、澪、䌷、梓在公园场景时，把写真（マル秘）赠予律
チューニング！	唯在别　场景时，把チューナー赠予梓
フジツボ！	澪在海场景时，把フジツボ赠予梓
リゾート！	澪、梓在海场景时，把パラソル赠予䌷
一家に一台！	唯、澪在部室场景时，把雪だるま赠予䌷
以心传心！	律在部室场景时，把マイク赠予澪
初体验！	律在部室场景时，把驮果子赠予䌷
自由！	䌷、梓在海场景时，把贝赠予唯
お别れ！	澪、梓在部室场景时，把泣ける小说赠予律
秘密特训！	唯、律、梓在部室场景时，把澪のベース赠予澪
うんたん！	梓在部室场景时，把カスタネット赠予唯
スマイル！	律、䌷在部室场景时，把梓のギター赠予梓
演技派！	澪、律、䌷、梓在部室场景时，把泣ける小说赠予唯
たいやき！	唯、梓在部室场景时，把たい焼き赠予䌷
七不思议！	唯、澪、䌷、梓在部室（夜）场景时，把ホラー小说赠予律
だぜっ！	澪、律在部室场景时，把澪FCのポスター赠予梓
顾问の先生！	律、䌷、梓在部室场景时，把书类赠予さわ子
顾问の……先生！	䌷、梓在部室场景时，把ティーセット赠予さわ子
招待ライブ！	唯、澪在部室场景时，把メモ赠予和
保护者！	澪、律、䌷在部室场景时，把教科书赠予和
仲良し！	唯在唯の部屋场景时，把ショコラ赠予忧

辅助道具

除了用来触发事件外，食物类的道具还能在演奏中使用，帮助玩家更轻松地过关或是获得更高的分数。使用方法为先在演奏开始前选择要装备的道具，接着在演奏中按R或L键就可发动道具的效果了。

道具名	效果
ショコラ	一定时间内Combo不会断
アイス	一定时间内情绪不会下降
たい焼き	一定时间内按键数减少
ケーキ	一定时间内按键数增加
クッキー	一定时间内按键分数增加，但按键判定变严格
タルト	特殊演出必定出现
驮果子	一定时间内自动演奏，但不会累积Combo
いちご牛乳	一定时间内可无视按键种类按键
秘传の乐谱	整首歌按键数增加



玩后感

开始还以为是纯卖角色的游戏，想不到音乐游戏部分做得意外地好，把一首歌曲分成5种乐器来演奏不仅耐玩，还可以将更多的爱倾注于自己喜欢的角色，另外原创的PV也很有看点，只是没有PV鉴赏模式稍显可惜。

游戏一品轩

栏目主持：乌冬

随着10月的到来，游戏界的冬季商战也缓缓拉开了帷幕，各个厂商都开始把自己的重头作品放上了货架。NDS平台在10月就有《王国之心 编码重制版》、《黄金太阳 黑暗黎明》、《天空机器人 从此向CODA》三款大作，而PSP上则有《NBA 2K11》、《DJ MAX3》、《噬神者 爆裂》以及不少知名二线游戏的续作，相信读者朋友们都能找到适合自己的游戏。

本辑游戏推荐

Recommend

推荐 喜欢足球游戏的人·“《FIFA》系列”的玩家

PSP	FIFA 11	EA Sports	SPG
	FIFA 11	欧版	容量：约1.28GB

绿茵传奇，再次开启！



▲游戏的画面并没有太多的改进。

不可否认的是，进入次世代以来，“《FIFA》系列”就以惊人的速度在追赶着“《WE》系列”，并且几乎每一作都能看见巨大的进步，如今各大游戏媒体对《FIFA》的评价也从以前的口诛笔伐变为了高唱赞歌。最近两年的《FIFA》无论是销量还是评价，都把《WE》远远地甩在了身后，成为真正的足球游戏一哥。反而看看《WE》，每年仍然在纠结着提升能力A削弱能力B上面，其真正意义上的进步非常有限。由于机能限制，PSP平台的本作不可能像家用机平台一样得到革命性的突破和进步，但众多的新模式以及诸多细节上的改进比起一成不变的《WE》来说，实在是有诚意多了。和前作相比，本作在画面上并没有太多的强化，感觉光影效果要稍好一些，画面锯齿也略有改善。丰富的模式是《FIFA》的一大特色，此次Kick-Off模式（快速开球模式）不仅有普通的Team模式，还收录了只控制一名球员的Be a Pro模式以及担任门将的Be a Keeper模式。游戏的生涯模式相对以前也有不少变化，玩家在本作除了可以扮演球员外还可以担当教练和球队经理的角色，这三个职位的分工各不相同，教练主要负责安排训练和演练战术，而球队经理考虑的则是选择赞助商和交易球员等事务，而且本作优化后的日程系统在模拟比赛和转会资料搜集上很人性化，让管理球队变得更加有效率。另外，本作的AI也更加合理和有逻辑了，特别是在游戏中呼叫跑位变得更加实用，支援队友时“犯傻”的几率下降了不少。如果你厌倦了《WE》的一成不变，那不妨现在开始试试《FIFA》吧！



▲本作的模式非常丰富。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战（汉化版）

太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！

NBGI	MUG
汉化版	编号：5048

本作于今年7月发售，是“《太鼓达人》系列”在NDS平台的第三作，近日该作发布了汉化版。在曲目收录方面，本作保留了前两作的部分歌曲，同时加入了大量的动漫新歌，它们出自《悬崖上的金鱼姬》、《火影忍者 疾风传》、《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《蜡笔小新》等知名ACG作品。另外本作还与初音未来合作，收录了初音的歌曲以及初音的太鼓服装。游戏的操作和之前一样，玩家可以通过敲击触摸屏或者按键来演奏歌曲。除了普通的演奏模式外，本作最大的特色是加入了RPG模式，玩家需要像玩RPG一样，操作太鼓在异世界进行大冒险。传统RPG中的等级、经验值、物品装备、金钱等要素在本作中也应有尽有，而太鼓与敌人的战斗就通过演奏歌曲来表现。目前该作发布的是汉化1.0版，其汉化素质非常高，除了少数文本和图片未汉化外，其他部分均已汉化。



▲用音乐来消灭敌人吧！

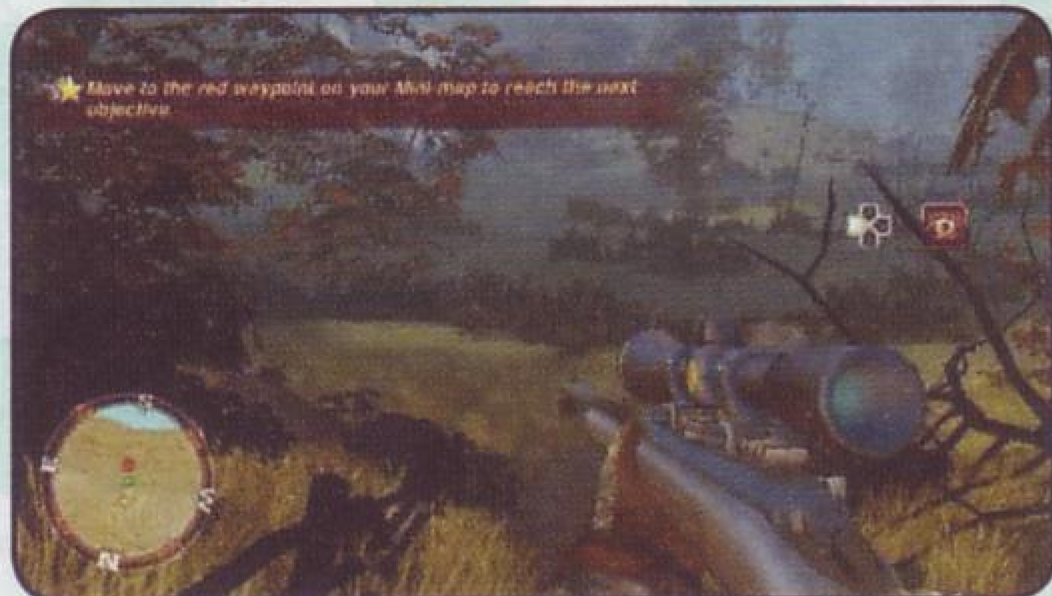
推荐给 喜欢音乐游戏的玩家·喜欢日本流行音乐的人

PSP 坎贝拉北美历险记

Cabela's North American Adventures

Activision	FPS
美版	容量：约810MB

“《坎贝拉》系列”是一个以真实狩猎体验为卖点的射击游戏系列，之前曾在PSP平台推出过多部作品，也被誉为“世界第一的狩猎游戏”。本作的游戏场景非常优秀，无论是茂密的丛林还是郁郁葱葱的平原都刻画得栩栩如生，而场景中的各种动物也是活灵活现。玩家在游戏中所需要做的，就是扮演一位猎人，前往各个野外场景，完成狩猎目标。游戏中玩家有霰弹枪、狙击枪、弓箭三种武器可供选择，虽说种类不多，但可以对它们进行改造强化，可强化的部分非常多，例如狙击枪的枪镜、枪托、枪管，以此来增加枪的准度、火力范围、伤害值、后座力等。打猎也是讲究技巧的，比如玩家可以利用工具发出野鸭的声音来吸引猎物进入射程范围内。


▲野外的北美风光非常美丽。

推荐给 想换换口味的射击游戏玩家·喜欢野外探险的人

NDS 我的模拟人生 蓝天英雄

MySims Sky Heroes

EA Games	STG
欧版	编号：5237

“《我的模拟人生》系列”（MySims）是EA为了拓展“模拟人生”品牌而推出的衍生系列，之前该系列曾在NDS推出过多部作品。本作的主题是飞行射击，玩家扮演一名飞行员，为了阻止敌人军团霸占空中航线的阴谋而踏上战场，并与邪恶的势力展开一场恶战。游戏继承了系列的卡通可爱风格，各个场景看起来活泼有趣，而简易的操作也让大部分玩家能很快融入到游戏的乐趣之中。不过本作的难度并不如游戏画面那么让人轻松惬意，玩家时常需要面对敌人地面和空中双重火力的夹击，在战机高速运动中要做到攻守兼顾是对玩家的巨大考验。另外玩家还可以通过改装部件提升飞机的性能，以应对更艰巨的任务。



▲想在天空驰骋就要先练习好飞机的操作。

推荐给 喜欢卡通风格飞行射击的玩家·系列的忠实粉丝

PSP 赛马大亨7 2010

ウイニングポスト7 2010

Koei Tecmo Gams	SLG
日版	容量：约1.2GB

对于国内大部分人来说，赛马或许显得有些陌生，不过在日本以及香港等地赛马却是一项经久不衰的活动。这款赛马模拟游戏“《胜利赛马》系列”的最新作，游戏更新了2010年的最新数据，并在真实资料的基础上加入了许多有趣的原创事件，让游戏的剧本变得更加丰富。本作中玩家可以扮演马主、调教师、骑手共三种角色，这使得玩家能从不同的视角认识赛马行业和体会养马的乐趣，比如马主需要在买马、训练马、安排人事、参加比赛等问题上做决策，而骑手的任务则是与马之间建立良好的感情，让马在赛场上能发挥出最大的能量。此外本作还邀请到了日本专门负责赛马播音的转播员进行实况解说，力图还原真实的赛马气氛，对赛马这项活动感兴趣的玩家不妨尝试本作。



▲本作对玩家的日语水平有比较高的要求。

推荐给 喜欢赛马的玩家·想了解赛马的人

PSP 魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战（汉化版）

魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—

NBGI	FTG
汉化版	容量：约229MB

本作是一款十分FANS向的3D格斗游戏。改编自的人气动画《魔法少女奈叶》。原作的故事带有魔法和科幻的世界观，讲述平凡的少女高町奈叶偶遇异世界的少年而成为魔法使，她的奇幻冒险人生也就此展开。原作的一大卖点是声优云集，田村尤加利、水树奈奈、植田佳奈、钉宫理惠、清水爱等人气女声优都有加盟。而本作也沾了原作的光，各角色拥有大量语音，同时原创OP也由水树奈奈演唱。在战斗方面，游戏没有太多的严谨性可言，更多的是追求一种爽快感，一般情况下两名角色就在空中互放攻防魔法，当两名角色在一定距离范围内时就会变为近身战斗。本作的3D人物模型对动画角色还原得不错，各种魔法特效也十分华丽。



▲游戏的战斗特效十分华丽。

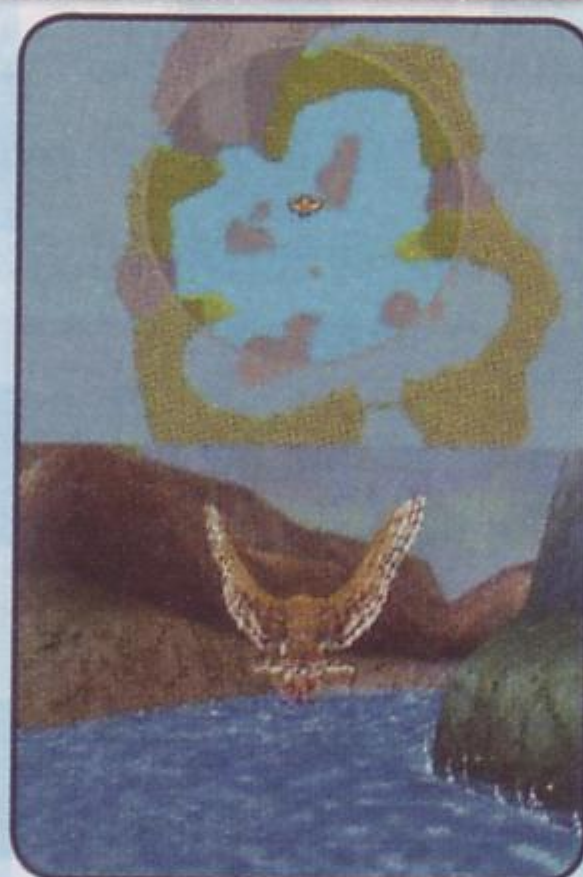
推荐给 喜欢动画原作的人

NDS 守卫者传奇

Legend of the Guardians

Warner Bros.	ACT
美版	编号：5234

本作是根据9月24日在北美上映的同名3D奇幻动画电影改编的动作游戏。在游戏中，玩家要扮演一只躲避邪恶势力追杀的猫头鹰，为了联合各地的首领复兴被侵占的猫头鹰王国而四处奔波。游戏的关卡内容非常丰富，玩家需要在场景中完成诸如救人、收集道具、跟踪目标等各种任务。在地图上遭遇敌人后，战斗会被限制在场景的一个圆形区域内进行。游戏中的战斗可以全部由触摸屏完成，比如在敌人身上划动是普通攻击，画圈则是发动特技，而在完成关卡后系统除了给出评价外，还会根据玩家的表现给予一定经验值用于升级各项能力。本作在对电影的还原度方面做得不错，但单调的动作系统让游戏的可玩性不是很足，电影以及原著小说的粉丝可以尝试下本作。


▲本作的画面主要以冷色调为主。

推荐给 喜欢电影或者原著的玩家·对猫头鹰特别有爱的人

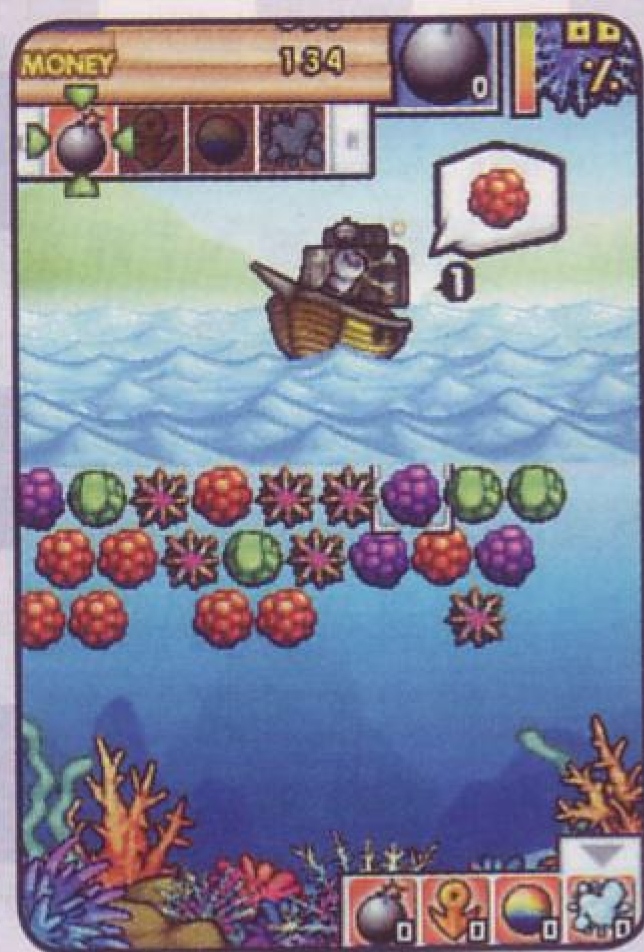
NDS

百慕大三角

Bermuda Triangle

SevenOne Intermedia	PUZ
欧版	编号：5215

这是一款轻松休闲的益智游戏。本作的故事背景颇有"环保"的概念：由于气候变暖和黑市商人的大肆开采，海洋中的珊瑚礁正逐渐受到被灭绝的威胁。各个国家为了避免这种情况的发生，开始努力宣传生态环保意识，同时通过朝海面投放化合物生成营养物质来促进珊瑚的生长。玩家在这款"方块消除"类型的益智游戏中所需要做的，就是投放各种颜色和种类的化合物块，当相同的化合物块搭配在一起时，就能够聚合消除并产生营养物质促进珊瑚生长（貌似和百慕大三角没啥关系啊）。在关卡中玩家能够获得各种有利道具，如五个回合内金钱加倍，同时也会遭到各种干扰，如章鱼将化合物块的颜色涂黑等等，另外玩家还可以通过赚得的金钱在商店中购买各种特殊道具。



▲在消除化合物块的过程中会遇到各种干扰。

推荐给 喜欢轻松休闲游戏的人·喜欢益智游戏的玩家

一品短消息

PSP短消息

●纪念两大少年漫画杂志创刊50周年的格斗游戏《周刊少年Sunday VS 周刊少年Magazine 集结 顶上大决战》在近日发布了汉化版，该作收录了《犬夜叉》、《妖精的尾巴》、《第一神拳》、《旋风管家》、《结界师》等几十部漫画作品中的人气角色，喜欢动漫的玩家不容错过。

●育碧出品，"《幽灵行动》系列"的最新作《幽灵行动 猎食者》近日登陆PSP。这款射击游戏采用第三人称越肩视角，同时支持多人联机协力作战。

●"《游戏王》系列"的最新作，《游戏王5D'S 卡片力量5》在近日发布了卡片汉化版，该版本对所有卡片进行了中文化，同时也汉化了大部分菜单。

●"《怪物猎人》"系列的衍生作品《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》在近日发布了汉化版。在游戏中玩家将不再扮演猎人，而是控制可爱的艾鲁猫进行轻松休闲的冒险生活。



NDS短消息

●Capcom出品，由"《逆转》之父"巧舟打造的创意解谜冒险游戏《幽灵诡计》在最近发布了完美汉化版。本作的素质非常之高，剧情悬念重重，角色也塑造得生动幽默，小翔强烈推荐本作。《掌机王SP》第137辑有本作的详细攻略。

●"育人"游戏《新世纪福音战士 绫波育成计划with明日香补完计划DS》在去年6月曾推出过绫波篇的汉化版，近日该作的完美汉化版正式发布，喜欢《EVA》的玩家不要错过。

●老牌侦探推理冒险游戏"《神宫寺三郎》系列"的最新作《侦探神宫寺三郎DS 红蝶》在国庆前夕发售，此次玩家所需要解决的是国会议员在举办聚会时所发生的爆炸案件。

●葱娘的同人文字AVG《铃音 奏响未来的音色》在近日汉化移植到了NDS平台，喜欢初音未来的玩家不妨一试。



任天堂终于在最近公布了3DS的发售日和价格，发售日和我之前推测的一致，不过25000日元（折合人民币2000元左右）的价格倒是让人吃惊不少。一台掌机卖到了一台家用机的价格（甚至更贵），这在十年前是绝对无法想象的。老任此次能否再创业界奇迹，实在是很难预料啊。

文 胧月 美编 澄香

本作是SEGA的硬派动作冒险游戏“《如龙》系列”在PSP推出的外传作品。虽然平台变为掌机，但游戏的质量并未有一丝偷工减料之嫌，优秀的剧情、精致的动画和丰富的任务令玩家流连。本次，小编就将带领大家游历一下不良少年右京龙也所经历的神室町。由于本辑《掌机王SP》内容实在过于丰富，在页面压力之下，这次的《黑豹》攻略未能给出支线任务和夜店女郎攻略，请大家见谅。该部分内容会在下一辑予以补完。

クロヒョウ 龍が如く新章

PLAYSTATION PORTABLE

黑豹 如龙新章			
クロヒョウ 龙が如く新章			
SEGA	A・AVG	2010年9月22日	日版
1～4人	6279日元	无对应周边	

游戏综述

进入游戏的故事模式后，玩家可以做的事情有三件：一、发展主线流程；二、完成支线任务；三、游玩各娱乐、营业场所里的迷你游戏。主人公右京龙也活动的舞台均在神室町内部，主线流程的发展非常简单，基本上全程都有路线提示，玩家只需操纵角色前往地图上标有绿色“！”的地点即可。支线任务由于较为松散，所以要一一整理出路线比较麻烦，但大体原则是：前往地图上标记了“？”的地点。

战斗



在发展主线故事时会遭遇一些强制战斗，而每章的最后都会为玩家安排一场BOSS战。除最终话第十章外，所有的BOSS战均在地下格斗场“龙之狂热”里进行。战斗的要点和BOSS战术将在下文的“格斗之南”和“主线流程攻略”里重点介绍。

排除了主线剧情战，龙也在神室町内游逛亦会随机遇敌。这些街上的不良分子在纠缠上来时，头顶会显示红色三角标记，如果玩家想提升等级和战斗风格熟练度，可击倒他们；反之也可以快速跑开，避免战斗。在神室町最强排名赛中击败排名第一的ノブ可获得特殊道具“开运の数珠”，该道具能让龙也完全不遇敌。

游乐

支付一定的金钱可在指定地点玩到迷你游戏，而龙也的4个打工地点更可以在玩迷你游戏的同时挣钱。

追逐

在剧情中有时会遇到被警察追捕的情节，只要根据地图上的警灯来判断前方警察的位置，选择路线绕开即可。

战后奖励

战胜街道上遭遇的敌人，有一定几率进入“决着”画面，玩家可用□、△、○三个键来选择如何处置对手。□键可获得更多经验值，但需要爆气才能发动；△键可将其收为同伴，并在通信模式下使用；○键可向其勒索金钱。

装备

本作中的装备主要是防具，武器只能在战斗场景中拾取。防具只要携带在身上就能发挥出效果，具体名称、效果和获得方法如下：

名称	效果	获得方法
チタン制の指轮	拳攻击力+5%	えびすや：1万日元/神室町最强ランキング29位
ダイヤつきの指轮	拳攻击力+10%	えびすや：10万日元/神室町最强ランキング11位
神树の指轮	拳攻击力+25%	龙宫城：20万枚/ボスランキング3位
足首用ミサンガ	脚攻击力+5%	えびすや：1万日元/神室町最强ランキング28位
トルコ石つきミサンガ	脚攻击力+10%	えびすや：10万日元
蹴王のミサンガ	脚攻击力+25%	保龄球：5投球单位里得分130以上/ボスランキング5位
银の腕轮	投技攻击力+5%	えびすや：1万日元
强力の腕轮	投技攻击力+10%	えびすや：10万日元
不动明王の腕轮	投技攻击力+25%	保龄球：10个投球单位里得分270以上/ボスランキング4位
ゲルマニウムのネックレス	耐力+5%	えびすや：1万日元
ランナーのネックレス	耐力+10%	えびすや：10万日元
超人のネックレス	耐力+25%	ボスランキング6位
破れた怒りの护符	进入战斗时爆气LV1	えびすや：1万日元/神室町最强ランキング12位
怒りの护符	进入战斗时爆气LV2	えびすや：10万日元/神室町最强ランキング2位/ボスランキング7位
破れた斗神の护符	进入战斗时爆气LV3	神室町最强ランキング2位
御守り	喧哗奥义以外的攻击威力+3%	えびすや：1万日元
幸运の御守り	喧哗奥义以外的攻击威力+5%	えびすや：10万日元
战神の御守り	喧哗奥义以外的攻击威力+10%	神室町最强ランキング5位
浪人の勉学の御守り	喧哗奥义以外的攻击威力-10%，获得经验值变成1.2倍	神室町最强ランキング8位
龙の小角	获得经验值1.3倍	龙宫城：20万枚
七福神の御守り	获得金额1.2倍	神室町最强ランキング6位
眼力增强コンタクト	容易遇到弱小的敌人	神室町最强ランキング7位
鬼子母心の御守り	敌人攻击频率降低	神室町最强ランキング9位
ボロボロの服	敌人攻击频率提高	神室町最强ランキング4位
チャンピオンの指轮	容易遇到强劲的敌人	神室町最强ランキング3位
纯金の疫病神	攻击能力和体力减半，能遇到很强的敌人。卖价100万	龙宫城：10万枚
开运の数珠	不会遇敌	神室町最强ランキング1位
チャンピオンベルト	只会遭遇强敌	完成支线任务“その男、ガイア”
カリスマの写真	容易收到同伴	完成支线任务“不良志愿”

格斗指南

基本攻击:□或△

□为拳头，△为脚踢，连续输入□或△可形成连技。此外，用十字键↓+□/△键可使出攻击敌人腿部的下段攻击，十字键→+□/△键为踏前一步的突进攻击，十字键←+□/△键是威力较高的强攻击。敌人倒地时输入一次普通攻击可进行追打。

必杀技：长按□或△

按住□或△键后龙也进入蓄力状态，接着松开按键便可使出威力较高的“必杀技”，即蓄力攻击。被必杀技命中的敌人必定会倒地，且蓄力时间越长、必杀技威力越高，不过由于蓄力时龙也全身处于无防御状态，也容易遭到敌人的攻击。

投技攻击：按○键抓住敌人后输入□/△/○



掴攻击分为三种，先按○键抓住敌人，输入□和△分别是对应拳和脚的打击系攻击，输入○则是用摔投把敌人打倒。掴攻击威力较高，不但能让对手倒地，还能在团战时牵连周围的其他敌人，被包围时可用以脱身。抓住敌人时按L可换到敌人背面。

喧哗奥义

攻击命中敌人或经过一定的时间，龙也的上半身会浮现出火焰一样的斗气，进入“HEAT状态”（爆气）。在HEAT状态时按○抓住敌人后再输入×键，能使出威力远超普通攻击的喧哗奥义。HEAT状态也分好几个阶段，阶段越高对应的喧哗奥义也越强。

武器攻击：L+○拾起武器

拾起武器后按□或△键可击打对方，按○可将武器投掷出去。武器攻击威力很强，即便敌人防住也会承受伤害。

锁定目标切换：R

一场战斗中同时出现多个敌人时，按R键可切换龙也当前的攻击锁定目标。

锁定解除：按住R键

按住R键后解除对场中任何一个敌人的锁定，玩家可用十字键操纵龙也自由移动。

闪避：×

以十字键的四个方向配合×键可瞬间向任意方向移动一步，可用来躲避敌人的攻击。不过闪避容易让龙也进入疲劳状态。

冲刺：按住×键后使用十字键

冲刺可进行较长距离的自由移动，也可以用来回避BOSS级敌人的喧哗奥义。冲刺中按□或△能使出冲刺攻击，按○可扑倒对手。冲刺攻击和扑倒的威力都很高，但冲刺同样会容易让龙也疲劳，不要过度使用。

防御：L

按L键进入防御状态，可防御住来自正面的攻击。在防御状态下按十字键的任何方向，就可边防御边行走。防御过度会导致手腕受伤，所以应对敌人的攻击时不要完全依靠防御，适当使用闪避也是很有必要的。

返技：L+十字键任意方向

返技可架住对方的攻击并反过来对其造成伤害，是非常有效的技巧。不过返技在输入指令后的持续时间较短，需要看准敌人的拳脚动作来使用。



自动闪避攻击：看准敌人的攻击时机按×

配合敌人的攻击时机准确按下×键，画面会变为慢动作，同时龙也使出自动闪避攻击。由于该种攻击抓住了敌方的硬直，因此是无法被防御的。

起身：倒地后连打×

被敌人打倒后连按×键可快速起身，起身的同时按□为起身拳攻击，按△为起身脚攻击，按十字键可向任意方向翻滚起身，逃避追击。

挑衅：△+○

完整挑衅一次可增加龙也的气槽，每挑衅两次气槽等级+1。

不利状态

受伤

遭到攻击后，角色的头、胴、腕、脚四个部位会根据击打而累积伤害值，伤害值累积到一定程度，该部位即进入受伤状态。受伤会对行动产生如下影响：

头部受伤：有很高几率进入气绝状态，气绝时玩家无法操作角色。

胴部受伤：行动时更容易疲劳。

腕部受伤：容易被对手破防。

脚部受伤：容易单膝跪地。

配合方向键使出的上段或下段攻击能有选择性地集中打击某一部位，造成对手的受伤。根据受伤状况的严重程度，战斗中的示意图标会从白色往红色渐变。要解除受伤状态可前往“ごとぶき药局”或“コンビニエンスストア”等场所购买治疗药并使用。另外，前往流程中的特定地点的医务室或医院也能对受伤进行治疗。

疲劳

不间断地使用冲刺、闪避、连技或必杀技，龙也的呼吸会变得愈加急促，这可以从口中呼出的白气来判断。在此基础上继续行动，龙也便会陷入疲劳状态，在一定时间内无法行动。进入疲劳状态前，如果玩家发现龙也的动作已经变得颇为迟钝，那便先暂停使用冲刺、闪避等大量消耗耐力的行动。反过来，如果敌人陷入疲劳状态，那也是我方展开攻击的好机会。

~アドバイス~ 【疲れについて】

ダッシュ／ステップ／コンボ／必殺技などを休まずに行うと息づかいがはげしくなります。さらに行動を続けると【疲れ状態】となり、一定時間動けなくなります



◎ 次へ

战斗风格

战斗风格即龙也使用的格斗流派，是系列首次出现的系统。本作包括13个基础风格和7个上级风格，玩家可以依据自己的喜欢与敌人的不同来选择装备不同的风格。

喧哗

习得条件 无（初始风格）

解说 实战型战斗风格，以暴打和脚踹的动作为主。动作上没有什么章法，但是威压感强，缺点在于拳脚攻击的时间间隙较大，不容易形成稳定连击。

等级	效果
LV.1	无
LV.2	喧哗奥义攻击力+20%
LV.3	喧哗奥义攻击力+20%、武器攻击力+20%
LV.4	喧哗奥义攻击力+30%、武器攻击力+20%
LV.5	喧哗奥义攻击力+30%、武器攻击力+20%、气槽增加速度+1

ムエタイ（泰拳）

习得条件 喧哗LV3+ボクシング（拳击）LV3

解说 踢速快，脚系攻击的连击性能好，脚踢攻击不仅威力强大且破绽小，招式华丽。泰拳的拳系攻击威力尚可，不过和拳击拥有同一个缺点——投技攻击力太低，不太适合应对BOSS战。

等级	效果
LV.1	拳攻击力+30%、脚攻击力+20%
LV.2	拳攻击力+30%、脚攻击力+30%
LV.3	拳攻击力+30%、脚攻击力+30%、耐力+30%

ボクシング（拳击）

习得条件 第二章主线剧情中获得

解说 拳速快，拳系攻击的连击性能好，攻击破绽小，可以边打边跑。缺点在于脚系和投技的招式和攻击力均不能期待。

等级	效果
LV.1	拳攻击力+20%、脚攻击力-20%、投技攻击力-20%
LV.2	拳攻击力+20%、自动回避+1、投技攻击力-20%
LV.3	拳攻击力+30%、自动回避+1、投技攻击力-20%
LV.4	拳攻击力+30%、自动回避+2、投技攻击力-20%
LV.5	拳攻击力+30%、自动回避+2、耐力+20%

空手

习得条件 完成分支任务“藤本の礼”，第五章发生

解说 拳和腿的单发威力都很大，但出招速度和移动速度均很慢，很难形成连击。

等级	效果
Lv.1	脚攻击力+20%、返技能力-1
Lv.2	脚攻击力+20%、返技能力-1、气槽增加速度+1
Lv.3	脚攻击力+30%、返技能力-1、气槽增加速度+1
Lv.4	脚攻击力+30%、返技能力-1、气槽增加速度+2
Lv.5	脚攻击力+30%、最大体力+20%、气槽增加速度+2

柔术

习得条件 第八章主线剧情习得

解说 以关节技为主的战斗风格，投技威力大，能对敌人的腕和脚两个部位造成可观伤害。缺点在于打击系威力较弱，主要用来牵制敌人。

等级	效果
Lv.1	投技攻击力+20%、拳攻击力-20%、脚攻击力-30%
Lv.2	投技攻击力+20%、脚攻击力-20%、返技能力+1
Lv.3	投技攻击力+30%、投技速度+1、返技能力+1
Lv.4	投技攻击力+30%、投技速度+2、返技能力+2
Lv.5	投技攻击力+30%、投技速度+2、渾身の一击【关节技】

プロレス（职业摔跤）

习得条件 完成分支任务“日向との决着”，第七章发生

解说 投技威力强，打击技不容易形成连击，不过一旦命中威力还是比较可观的。

等级	效果
Lv.1	投技攻击力+20%、回避-1
Lv.2	投技攻击力+20%、回避-1、负伤度减轻+1
Lv.3	投技攻击力+30%、回避-1、负伤度减轻+1
Lv.4	投技攻击力+30%、回避-1、负伤度减轻+2
Lv.5	抓取攻击力+30%、投技速度+1、负伤度减轻+2

ルチヤ（墨西哥摔跤）

习得条件 喧哗LV3+プロレス（职业摔跤）LV3

解说 表演性高于实用性的战斗风格，投技速度较快，能在抓住敌人后予以有效追击。

等级	效果
Lv.1	脚攻击力+20%、投技速度+1
Lv.2	脚攻击力+30%、投技速度+2
Lv.3	脚攻击力+30%、投技速度+2、喧哗奥义攻击力+30%

古武术

习得条件 完成分支任务“悠木との再会”，第四章发生

解说 打击技的破绽较小，投技招式丰富且威力较大，较容易用返技对敌人造成伤害。

等级	效果
LV.1	返技能力+1、拳攻击力-20%
Lv.2	返技能力+1、拳攻击力-20%、投技速度+1
Lv.3	返技能力+2、拳攻击力-20%、投技速度+1
Lv.4	返技能力+2、拳攻击力-20%、投技速度+2
Lv.5	返技能力+2、投技攻击力+20%、投技速度+2

格斗武术

习得条件 ボクシング(拳击)LV3+空手LV3

解说 拳头和脚踢都有不错的速度和连携性，攻击威力高，连击丰富破绽小，惟一的缺点是投技威力较小。

等级	效果
Lv.1	拳攻击力+30%、回避+1
Lv.2	拳攻击力+30%、脚攻击力+20%、自动回避+2
Lv.3	拳攻击力+30%、脚攻击力+30%、自动回避+2

综合格斗技

习得条件 喧哗LV3+柔术LV3

解说 招式不算华丽，但攻击破绽小，没有跳起的招式，但是对敌人的部位都能造成确实的伤害。

等级	效果
Lv.1	投技攻击力+30%、投技速度+1
Lv.2	投技攻击力+30%、投技速度+2
Lv.3	投技攻击力+30%、投技速度+2、负伤程度减轻+4

八极拳

习得条件 古武术LV3+柔术LV3

解说 打、投、返全体性能都很高，打击技容易形成连技，不过与此相对的是破绽较大。

等级	效果
Lv.1	拳攻击力+20%、返技能力+1
Lv.2	拳攻击力+20%、投技攻击力+20%、返技能力+1
Lv.3	拳攻击力+30%、投技攻击力+30%、返技能力+2

武器マニア（武器专家）

习得条件 喧哗LV3+プロレス（职业摔跤）LV3

解说 提升武器攻击力的战斗风格，普通打击技虽然威力较高，但破绽也比较大。



等级	效果
Lv.1	武器攻击力+30%、气槽增加速度+1
Lv.2	武器攻击力+30%、气槽增加速度+2、喧哗奥义攻击力+30%
Lv.3	武器攻击力+30%、气槽增加速度+2、渾身の一击“武器”

中国拳法

习得条件	古武术LV3+空手LV3

解说 动作华丽，攻击速度快，拳和脚之间能形成连击。

等级	效果
LV.1	脚攻击力+30%、自动回避+1
LV.2	脚攻击力+30、自动回避+2、返技能力+1
LV.3	脚攻击力+30%、自动回避+2、返技能力+2

刚腕の极み

习得条件	ボクシング（拳击）LV5＋ムエタイ（泰拳）LV3＋格斗武术LV3

解说 拳系的连携性和威力均最高的战斗风格，即便输入脚的指令也会用拳攻击。

等级	效果
Lv.1	拳攻击力+50%、腕部位受伤无视
Lv.2	拳攻击力+50%、腕部位受伤无视、浑身の一击“拳”

神脚の极み

习得条件	空手LV5＋中国拳法LV3＋格斗武术LV3

解说 脚系的连携性和威力均最高的战斗风格，即便输入拳的指令也会用脚攻击。

等级	效果
Lv.1	脚攻击力+50%、脚部位受伤无视
Lv.2	脚攻击力+50%、脚部位受伤无视、浑身の一击“脚”

不屈の极み

习得条件	プロレス（职业摔跤）LV5+武器マニア（武器专家）

解说 拥有全战斗风格中最高的体力和防御性能，拳脚攻击均有一定破绽，不过威力不错，投技威力高。

等级	效果
Lv.1	投技攻击力+50%、最大体力+50%
Lv.2	投技攻击力+50%、最大体力+50%、防御负伤减半

柔刚の极み

习得条件	柔术LV5＋八极拳LV3＋综合格斗技LV3

解说 拥有全战斗风格中最高威力的投技，打击技的威力相对较弱，在BOSS战中能发挥优秀的作用。

等级	效果
Lv.1	投技速度+4、返技能力+4
Lv.2	投技速度+4、返技能力+4、浑身の一击“投技”

觉醒の极み

习得条件	综合格斗技LV3＋喧哗LV5＋武器マニア（武器专家）LV3

解说 喧哗奥义威力强，打、投、返的平衡性也很好，持有武器时的攻击力为全战斗风格最高。

等级	效果
Lv.1	喧哗奥义攻击力+50%、武器攻击力+50%
Lv.2	喧哗奥义攻击力+50%、武器攻击力+50%、火事场の马鹿力

乱舞の极み

习得条件	八极拳LV3＋古武术LV5＋中国拳法LV3

解说 所有战斗风格中能连出最高连段的最强连击型风格，拳脚的攻击破绽都很小。

等级	效果
Lv.1	自动回避+4、气槽增加速度+4
Lv.2	自动回避+4、气槽增加速度+4、防御破坏

极めし者

习得条件	前19项风格全部满级

解说 究极风格，融合了所有风格的特点，速度和攻击力都很强，没有破绽。



等级	效果
LV.1	全ての极み、强韧な精神力、无限のスタミナ

家原道场

位于ことぶき药局后，玩家在此主要可做三件事：提升基础能力、习得必杀技、领取猫地图。

基础能力提升

与家原对话，选择“修行する”下的子选项“修行”，便可对拳攻击力、脚攻击力、投技攻击力、耐力和喧哗奥义攻击力5项进行强化。强化需支付一定的金钱，这些能力的初始等级上限为10，第四章后加到20，第七章后加到30，通关后进行二周目则提高至50。等级越高所需支付的强化费用也越大，不过当玩家寻找到的流浪猫到达一定数量时，费用会有所打折。全部101只猫找齐后折扣率高达20%。

道場 > 修行　　所持金　75万1066円

パンチ	Lv.21	3万400円
キック	Lv.21	3万400円
つかみ	Lv.21	3万400円
スタミナ	Lv.20	3万400円
ヒート	Lv.30	4万1600円

パンチは 50 まで鍛えられます。能力を鍛えるには◎を押し続けてください

◎能力強化　⊗戻る

必杀技

必杀技分拳和脚两个大系，拳系必杀技指令为长按□键后松开，脚系必杀技指令为长按△键后松开，蓄力时间越长，必杀技威力越大。习得必杀技需前往ことぶき药局后的家原道场与家原老师对话，选择“修行する”以后再进入必杀技的子选单，选择想要修习的必杀技，支付对应金额后与木头人对战，胜利即可掌握该必杀技，今后就可以按START键打开主菜单，选择“バトル”，按□键切换到必杀技选单装备上，便可以使用了。

名称中带“绝技”二字的必杀技在指令输入上有些特殊，玩家需要将十字键或滑杆绕一整圈，再输入□或△，开始不太好掌握，熟练以后实用性还是比较高的。

開眼

必殺技【ステップミドルキック】を開眼しました!!

この必殺技は「◎を長押ししてから離す」ことで繰り出せます
ボタンを押す長さで攻撃力がアップしますが、その分スキも
大きくなるので、繰り出すタイミングには注意が必要です

『ポーズメニュー』の『バトル』で設定してください

◎ OK

拳系

名称	所需金钱	习得条件
ぶん殴りストレート	无	无
ステップストレート	5000	学会战斗风格“ボクシング”
ストレート掌打	10000	学会战斗风格“古武术”
空手正拳突き	10000	学会战斗风格“空手”
ローリングラリアット	10000	学会战斗风格“プロレス”
アッパー掌打	10000	学会战斗风格“柔术”
八极打开	20000	学会战斗风格“八极拳”
刚腕フックパンチ	20000	学会战斗风格“武器マニア”
振りかぶりストレート	20000	学会战斗风格“综合格斗技”
ナックルブロー	20000	完成分支任务：幻の左 田村智
ムエタイエルボー	20000	完成分支任务：ローキックの鬼 佐田雅之
チャージタックル	20000	完成分支任务：磨かれた无限地狱 佐藤康平
崩拳	30000	学会战斗风格“刚腕の极み”
喧哗フックパンチ	30000	学会战斗风格“柔刚の极み”
マーシャルボディ	30000	学会战斗风格“觉醒の极み”
マーシャルブロー	10000	输入隐藏道具密码：50870985
掌醉打	10000	输入隐藏道具密码：84208433
绝技・ガトリングレイジ	100000	龙宫城3万枚筹码换取“秘传书～金の卷～”
绝技・バンカーナックル	100000	第四章主线流程自动获得“秘传书～天の卷～”
绝技・王牙（オーガ）	100000	完成分支任务：にゃんこを探せ 101匹目

脚系

名称	所需金钱	习得条件
喧哗キック	无	无
ステップミドルキック	5000	无
ハイサイドキック	10000	学会战斗风格“ムエタイ”
ローリングミドル	10000	学会战斗风格“格斗武术”
飞翔脚	10000	学会战斗风格“中国拳法”
ボディソバット	10000	学会战斗风格“ルチャ”
ジャンプハイキック	20000	完成分支任务：喧哗10段 堀井健太郎
スマートハイキック	20000	完成分支任务：历史に埋もれた绝技 木村吾郎
里胴回し蹴り	20000	完成分支任务：一击必杀传说 衣笠善幸
真空飞び膝蹴り	20000	完成分支任务：实战无敗　冈村崇
超兽ハイキック	20000	完成分支任务：ミスープロレス 吉村伦太郎
ハイドロップキック	20000	完成分支任务：超绝美丽な空中杀法 铃木一
飞び首狩り蹴り	20000	完成分支任务：秘拳枪の如し 古本敦
飞び入み蹴り	30000	学会战斗风格“神脚の极み”
八极回し蹴り	50000	学会战斗风格“乱舞の极み”
ジ・アバイシィオ	10000	输入隐藏道具密码：66651977
ブラジリアンキック	10000	输入隐藏道具密码：15683494
绝技・烈空炎舞脚	100000	在中道通里路的えびすや购买“秘传书～火の卷～”
绝技・ライジングゲイル	100000	完成分支任务：决着
绝技・アクセルレイジ	100000	完成分支任务：日向との决着



猫地图

在完成第二章的支线任务“にゃんこを探せ 1匹目”后，玩家就可以向家原领取猫地图，根据地图上标记的猫头像来寻找流浪猫。寻找流浪猫除了能达成一个支线任务外，还有令修行费用打折的作用。玩家只需走到地图上标记的猫所在地，停留几秒，待龙也头上出现○标记时按下○键即可。有些流浪猫虽然没有在地图上标记处，但如果玩家在经过某些地点时听到猫叫，最好停下脚步四处找找，只要看好位置，同样是可以找到这些未经标注的流浪猫的。

道具收集

神室町地图

位于神室町的非战斗时刻，按下SELECT键可调出地图。地图上可清楚地查看主线流程目标位置、支线任务位置以及神室町的各个设施。



全商店



ポッポ （便利店）

名称	价格	天下一通店	中通道店	昭和通店
タウリナー	300	○	○	○
タウリナー+	900	○	○	○
おでん盛り合わせ	420	○	○	○
昆布おにぎり	180	○	○	○
ツナおにぎり	190	○	○	○
鮭おにぎり	200	○	○	○
幕の内弁当	600	○	○	○
クラブハウスサンド	250	○	○	○
たまごツナサンド	230	×	○	×
特制焼そば	460	○	○	○
肉まん	130	○	○	○
あんまん	130	○	○	○
琉球 酒豪传说	200	○	○	○
寿司吉め	3500	○	○	○
サントリーウーロン茶	147	○	○	○
C.C.レモン	147	○	○	○
ボス 无糖ブラック	120	○	○	○
伊右卫门	147	○	○	○
サントリー天然水(南アルプス)	110	○	○	○
しょうゆラーメン	198	○	○	○
みそラーメン	198	○	○	○
とんこつラーメン	198	×	○	×
しおラーメン	198	×	○	×
腕脚丸	1000	○	○	○
头胴丸	1000	○	○	○
ナーグルトP	400	○	○	○
ケッタロカK	400	○	○	○
ツカミールC	400	○	○	○
ヒートダスH	400	○	○	○
タフヤネンT	400	○	○	○
大盛りイカ焼そば	198	○	×	×
スープはるさめ ワンタン	158	○	×	×
スープはるさめ 野菜とわかめ	158	○	×	○
スープはるさめ 鸡だし中华	158	○	×	○
スープはるさめ 黑炸酸辣汤	158	○	×	×
わかめラーメン	176	○	×	×
またたびスティック	498	○	×	×
牛乳	130	×	×	○
しおラーメン	198	×	×	○
スープはるさめ チゲ	158	×	×	○

Mストア （神室町店）

名称	价格
タウリナー	300
タウリナー+	900
おでん盛り合わせ	420
昆布おにぎり	180
ツナおにぎり	190
鮭おにぎり	200
幕の内弁当	600
とんかつ弁当	780
クラブハウスサンド	250
特制焼そば	460
肉まん	130
焼そばまん	140
牛乳	130
琉球 酒豪传说	200
寿司吉め	3500
サントリーウーロン茶	147
C.C.レモン	147
ボス 无糖ブラック	120
伊右卫门	147
サントリー天然水（南アルプス）	110
しょうゆラーメン	198
みそラーメン	198
とんこつラーメン	198
しおラーメン	198
大盛りイカ焼そば	198
スープはるさめ チゲ	158
スープはるさめ 野菜とわかめ	158
スープはるさめ 鸡だし中华	158
スープはるさめ 黑炸酸辣汤	158
腕脚丸	1000
头胴丸	1000
ナーグルトP	400
ケッタロカK	400
ツカミールC	400
タフヤネンT	400
ヒートダスH	400

ことぶき药局

名称	价格
琉球 酒豪传说	200
スタミナン×	1000
スタミナン××	3000
スタミナンロイヤル	10000
タウリナー+	900
スタミナンスパーク	25000
腕脚丸	1000
头胴丸	1000
头胴丸ロイヤル	4000
绊创膏	310
湿布ハイパー	1500
王宫箱	4000
救急箱	7500
腕脚丸ロイヤル	4000
リキンデル・ゴールド	1700
タウリナー	300
タウリナー++	2700
タウリナーマキシマム	3600
タフネスZ	750
タフネスZZ	2500
タフネスエンペラー	7300
タフネスインフィニティ	9800

ドン・キホーテ

名称	价格
ボス レインボーマウンテン	89
ボス 瞥泽微糖	89
ボス 无糖ブラック	89
サントリーウーロン茶	97
サントリー黑乌龙茶	158
サントリー天然水（南アルプス）	89
伊右卫门	97
伊右卫门 浓いめ	97
C.C.レモン	97
胡麻麦茶	156
しょうゆラーメン	178
みそラーメン	178
とんこつラーメン	178
しおラーメン	178
大盛りイカ焼そば	178
スープはるさめ ワンタン	158
スープはるさめ かきたま	158
スープはるさめ 担担面タイプ	158
スープはるさめ チゲ	158
饮み干す一杯 担担面	158
饮み干す一杯 背脂とんこつ	158
担担面	208
琉球 酒豪传说	200
ネコのぬいぐるみ	698
レディーススーツ	18000
メイド服（绀）	12000
ブレザー制服（绀）	18000
腕脚丸ロイヤル	4000
头胴丸ロイヤル	4000
湿布ハイパー	1500
リキンデル・パンキック	700
リキンデル・ツカヒート	700
ヒートダスH	400
タフヤネンT	400
ツカミールC	400
ケッタロカK	400
ナーグルトP	400
高级マタタビ"雅"	2800

ル・マルシェ

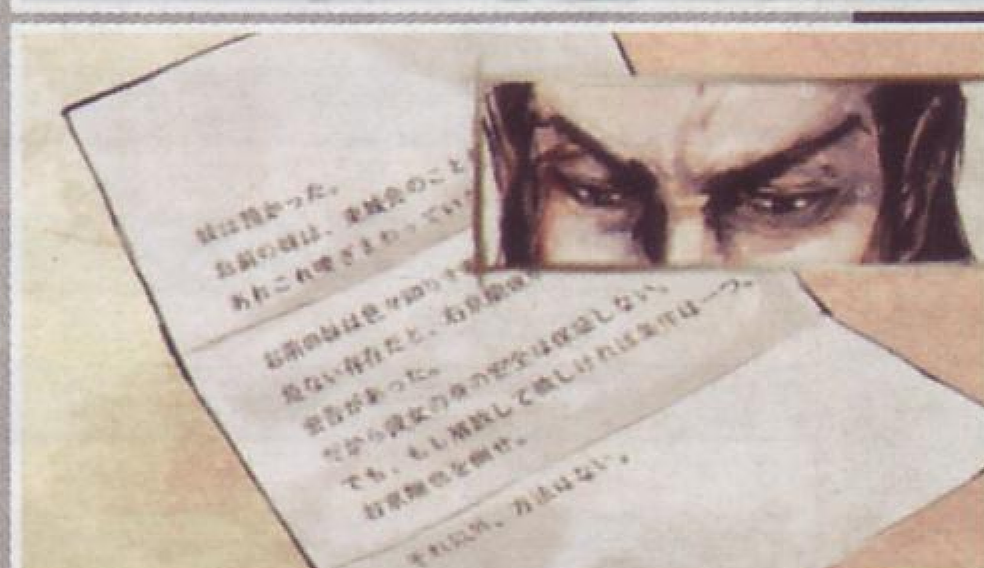
名称	价格
モノグラムのバック	120000
フランス制男性用香水	5800
ス制女性用香水	6500
フランイタリア制男性用香水	5800
イタリア制女性用香水	6500
フランス制マフラー	15000
フランス制财布	23800
イタリア制マフラー	28500
イタリア制财布	22800
フランス制ハンドバック	98000
イタリア制ショルダーバック	87000
スイス制高级腕时计	285000
アジア制デジタル时计	1480
国产ダイバーズウォッチ	14800
フランス制オートクチュール	2500000
フランス制プレタポルテ	800000
イタリア制女性用スーツ	350000
イタリア制妇人腕时计	120000
イタリア制高级ネックレス	70000
キャビアスキンバック	150000
イタリア制リング	250000
イタリア制男性用ネックレス	450000
オートクチュールドレス	150000

えびすや

名称	价格
チタン制の指轮	10000
ダイヤつきの指轮	100000
足首用ミサンガ	10000
トルコ石つきミサンガ	100000
银の腕轮	10000
强力の腕轮	100000
ゲルマニウムネックレス	10000
ランナーのネックレス	100000
破れた怒りの护符	10000
怒りの护符	100000
御守り	10000
幸运御守り	100000
秘传书～火の卷～	240000







黑豹 如龙新章

排名赛

神室町最强排名赛

完成第四章的支线任务“神室町最强ランキング”后，可在ホテル街与兴堂对话，挑战排名。包括主人公龙也在内共有30个斗士参赛，龙也最高可挑战比自己高3级以内的对手（比自己排名低的没有限制），战胜对手后可夺取对方的排名。同样，输给比自己排名更低的对手时，龙也的排名也会下降。该排名赛的经验值很高，但缺点在于打赢排名比自己低的对手时无法获得经验值，建议想练级的玩家可在升到最高级以后故意输给低等级对手，降低自己的排名，再继续向上刷经验。

全部对手信息

名字	排名	等级	战斗风格	报名费	奖金	获得
ノブ	1	30	极めし者	100000	140000	开运の数珠
富坚幸雄	2	27	乱舞の极みLV.2	90000	126000	破れた斗神の护符
HAYATA	3	26	不屈の极みLV.2	80000	112000	チャンピオンの指轮
火野	4	23	觉醒の极みLV.2	70000	98000	ボロボロの服
鬼头则助	5	22	柔刚の极みLV.2	60000	84000	战神の御守り
下田谦一	6	21	神脚の极みLV.2	50000	70000	七福神の御守り
三船重	7	20	刚腕の极みLV.2	45000	63000	眼力增强コンタクト
濑名真夫	8	20	中国拳法LV.3	30000	42000	浪人の勉学の御守り
植田孝治	9	20	武器マニアLV.3	20000	28000	鬼子母神の御守り
佐竹正行	10	15	综合格斗技LV.3	15000	21000	ミラクルジョーカー
RYU☆G	11	15	ルチャLV.3	15000	21000	ダイヤつきの指轮
M・A	12	15	プロレスLV.5	15000	21000	破れた怒りの护符
木村 雄介	13	15	柔术LV.5	15000	21000	イタリア制男性用ネックレス
吉田マムシ	14	15	八极拳LV.3	15000	21000	イタリア制リング
世纪末太郎	15	12	格斗武术LV.3	10000	14000	イタリア制男性用香水
桥本伸二	16	12	古武术LV.5	10000	14000	フランス制男性用香水
入江祥太郎	17	12	空手LV.5	10000	14000	国产ダイバーウォッチ
ヒカル	18	12	ムエタイLV.3	10000	14000	アジア制デジタル时计
原田拓海	19	12	ボクシングLV.5	10000	14000	真っ赤な首轮
小田俊介	20	12	喧哗LV.5	10000	14000	BJのお守り
富冈J	21	10	柔术LV.5	5000	7000	BANKERの驹
渡边长政	22	9	ボクシングLV.5	5000	7000	PLAYERの驹
荒岛ジュン	23	9	空手LV.5	5000	7000	バーストのお守り
小九郎	24	8	八极拳LV.3	5000	7000	クラブのNo.2カード
铃木大	25	8	格斗武术LV.2	5000	7000	スタミナンロイヤル
真原纯	26	7	喧哗LV.1	5000	7000	タウリナー++
池田信行	27	7	ボクシングLV.1	4000	5600	タフネスエンペラー
福田将弘	28	6	空手LV.1	3000	4200	足首用ミサンガ
宇田川真澄	29	5	喧哗LV.1	2000	2800	チタン制の指轮

神室町BOSS排名赛

二周目后玩PREMIUM ADVENTURE模式追加的内容，领取地点与最强排名赛相同。该排名赛的对手均是主线流程中的BOSS，实力比最强排名赛更高，不过战术上并没有变化，只要玩家对策得到，等级足够，这里也是不错的练级场所。

全部对手信息

名字	排名	等级	战斗风格	报名费	奖金	获得
1	新城零司	50	乱舞の极みLV2	500000	700000	龙の小角
2	雨宫泰山	50	极めし者	400000	560000	纯金の疫病神
3	岛铁司	45	ボクシングLV5	300000	420000	神树の指轮
4	荒卷毅	43	柔术LV5	200000	280000	不动明王の腕轮
5	张孝明	42	格斗武术LV3	100000	140000	蹴王のミサンガ
6	日向翔	40	プロレスLV5	50000	70000	超人のネックレス
7	真壁隼人	40	喧哗LV5	40000	56000	怒りの护符
8	藤本信雄	35	空手LV5	30000	42000	鬼子母神の御守り
9	悠木万寿美	33	古武术LV5	20000	28000	スイス制高级腕时计
10	TOMOKI	30	空手LV4	15000	21000	幸运の御守り
11	榊天马	30	喧哗LV3	5000	7000	御守り

打工

本作中的打工地点共有4个，分布在神室町中部偏下一带，在地图上标记为￥。

エイヅア

表演钢管舞的夜店，玩家需要操控龙也移动到站起的观众面前，根据提示按顺序正确输入按键。按键的复杂程度和观众的站立频率随女郎表演的进度而逐步提升，不想看钢管舞的纯情小朋友可以按○键跳过表演。

九州一番星

拉面店打工分为两个步骤，第一步为当指针移动到蓝色区域时准确按下○（黄色也可以，但红色会显示MISS），每成功完成一次，龙也就会做出抄面的动作。之后会进入滤水阶段，滤水阶段只要求玩家快速按键即可。

スマイルバーガー

按照顾客的下单拿取对应的食物，需要在指定食物到达黄色区域才能拿，拿错东西或错过时机都会扣点。

ジェラテリア



在限定时间内，当指针滑到在蓝色区域中按键，在黄色区域按键虽然也能得分，但酬劳则较低且会直接结束本回合。在红框中按键则判定为MISS，影响报酬的高低。冰激凌堆得越高报酬越多，每回合后期的蓝、黄两个区域都非常窄，玩家需要根据冰激凌托的位置来判断蓝色区域所在位置，预算好按键提前量。指针每回合都能往返3次，可以等指针返回后看准了再按键，提高成功率。

娱乐点

钓娃娃机（セガクラブ）

投币抓娃娃，拟真度较高，要成功抓起来需要重复试验多次。比较好的办法是通过爪子的阴影来判断下落位置。

保龄球（マツハボウル）

分为5回合和10回合两种赛制，只有前3名才会获得奖品。

奖品

回合数	排名	得分	奖品
5回	1位	130	蹴王のミサンガ
	2位	110	BJのお守り
	3位	90	バーストのお守り
10回	1位	270	不动明王の腕轮
	2位	240	クラブのNo.2カード
	3位	210	泣きの砂时计

棒球（吉田バッティングセンター）

每玩一次300日元，根据本垒打的次数和飞行距离计算排名，排名进入前三有特殊奖励。

奖品

排名	飞行距离	本垒打次数	奖品
1位	1500m	12本	超人のネックレス
2位	1200m	10本	PLAYERの驹
3位	1000m	8本	BANKERの驹

卡拉OK（カラオケ馆）

在限定时间内连打按键，下方的槽代表满足度，右上表示剩余时间，在限定时间内达到100%不仅能恢复体力，还能获得额外200经验值。



按摩（ラブイソハート）

玩法与卡拉OK一样，不过价格较贵。100%达成后除了能恢复满体力外，还能获得额外700的经验值。



赌博（龙宫城）

前往龙宫城，以100日元/枚的价格购入代币，然后游玩各赌博项目即可赚钱。代币的购入方式有5000日元50枚／1万日元100枚／5万日元500枚／10万日元1000枚共四种，代币积累到一定数量可兑换奖品。

奖品	代币数
铁の皿	10
铜の皿	100
银の皿	1300
金の皿	10000
プラチナの皿	15000
秘传の书～金の卷～	30000
纯金の疫病神	100000
神树の指轮	200000
龙の小角	200000

夜店

夜店是“《如龙》系列”的特色系统之一，本作中有SHINE和JeweL两家夜店，龙也可支付一定金钱，指名夜店女郎与自己交谈。7名女郎中的头牌由理香需要在二周目才能指名。每个夜店女郎的好感度最高可达20个心形标记，不过每当心的数量积累到5个以上时就会变成一个大心，也就是说好感度最高时是以4个大心来表示的。好感度达到最高后会发生每个人的支线任务。

夜店女郎一览



名称	所属夜店
あや	SHINE
美佳	SHINE
ジョウ	SHINE
优	JeweL
沙耶	JeweL
キリエ	JeweL
由理香	JeweL

夜店攻略流程

第一步：指名

与夜店的黑服工作人员对话，选择自己想要交谈的夜店女郎。

第二步：选择饮料与食物

饮料和食物的选择会影响好感度的升降，玩家要调查好对方的喜好，记住并非越贵的东西就越好。

第三步：交谈

懂日语的玩家可以在交谈中体会一下虚拟的心跳剧情。注意在第二次指名同一个女郎时，可要求延长服务或送礼物，延长服务能长一颗心，所以请务必延长。礼物的话量力而行，不送也没关系。

第四步：特殊事件

通过第二步和第三步积累好感度，每积累到一颗大心后在离店时就会发生特殊事件。总共4颗大心，前面3颗可发生亲吻事件，而最后一颗则进入支线任务。当攻略了除由理香以外的5个人，并让第6个人好感度达到3颗大心以上时，就会发生支线任务“キャバクラの寅”。

主线流程攻略

第一章 杀之烙印

前往地下钱庄事务所



1. 根据地图的提示前往赵乐，途中在A和B两处因帮朋友出头要面对两批小混混的纠缠，两个选项不管选哪个都会进入战斗。这两场战斗供玩家熟悉战斗系统，完成方法如下：

练习战・一

要求完成6个步骤：用□或△连续攻击对方10次；用长按□或△的必杀技攻击对方3次；使用3次投技攻击；对敌人成功发动一次喧哗奥义；用L+○拾起武器并攻击3次；打倒敌人。

※战斗胜利后从ハルオ处获得“タフネスZ”、“スペシャルバニラシングル交换券”。

练习战・二

要求完成7个步骤：用R键切换3次锁定目标；按住R键自由移动5秒；用×键完成3次闪避；按住×键不放冲刺3秒；用L键防御敌方攻击3次；用L+○键使出返技架住对方的攻击；打倒敌人。

※战斗胜利后从ハルオ处获得绊创膏。

2. 战斗结束后，走近地图上C处赵乐的地下钱庄观看剧情，之后操纵龙也逃亡。





回家

1. 按地图上的提示回到家，在A处强制发生分支任务“ディアブロの恶魔”，战斗结束后被道场的家原老师搭话，此后就可以前往ことぶき药局后的空地修行，提升龙也的基本战斗能力并学会新必杀技了。

3. 回到地图B处的家，与姐姐对话后出门骑摩托，发生被不明人物电晕的剧情。

地下格斗场

从九鬼组成员处获得“九鬼组の携带电话”，此后可使用简易宿泊所，该处能存档或存放携带的物品。与穿红衣服的九鬼组成员对话后，前往医务室发生剧情。完毕后到医务室对面的ロッカールーム，剧情后与3名九鬼组成员战斗



（后两名依次增援出现），获得カードキー。从下方的电梯到达地面。

神室町

1.往指定位置走，在A处遇到3名九鬼组成员，打倒他们。

2.靠近B处时发生剧情，接着是一场简单的逃脱，中途不要被头上有红色三角形标志的人抓到即可。一直跑到C处的ミレニアムタワー，发生剧情。

地下格斗场

1.体力和受伤值会全部回复，走出医务室时从沙纪处获得“スタミナンXX”。

2.进入ロッカールーム，与九鬼组成员对话，发生BOSS战。

BOSS战 TOMOKI 空手lv2

战胜奖励：经验值2500，战斗风格熟练度750，奖金3万。

攻略：我方以投技为主要攻击手段。TOMOKI在进入爆气状态后会在一串连技后接必杀技，不过都可以防御，全防以后逮住他耐力耗尽的破绽猛攻。



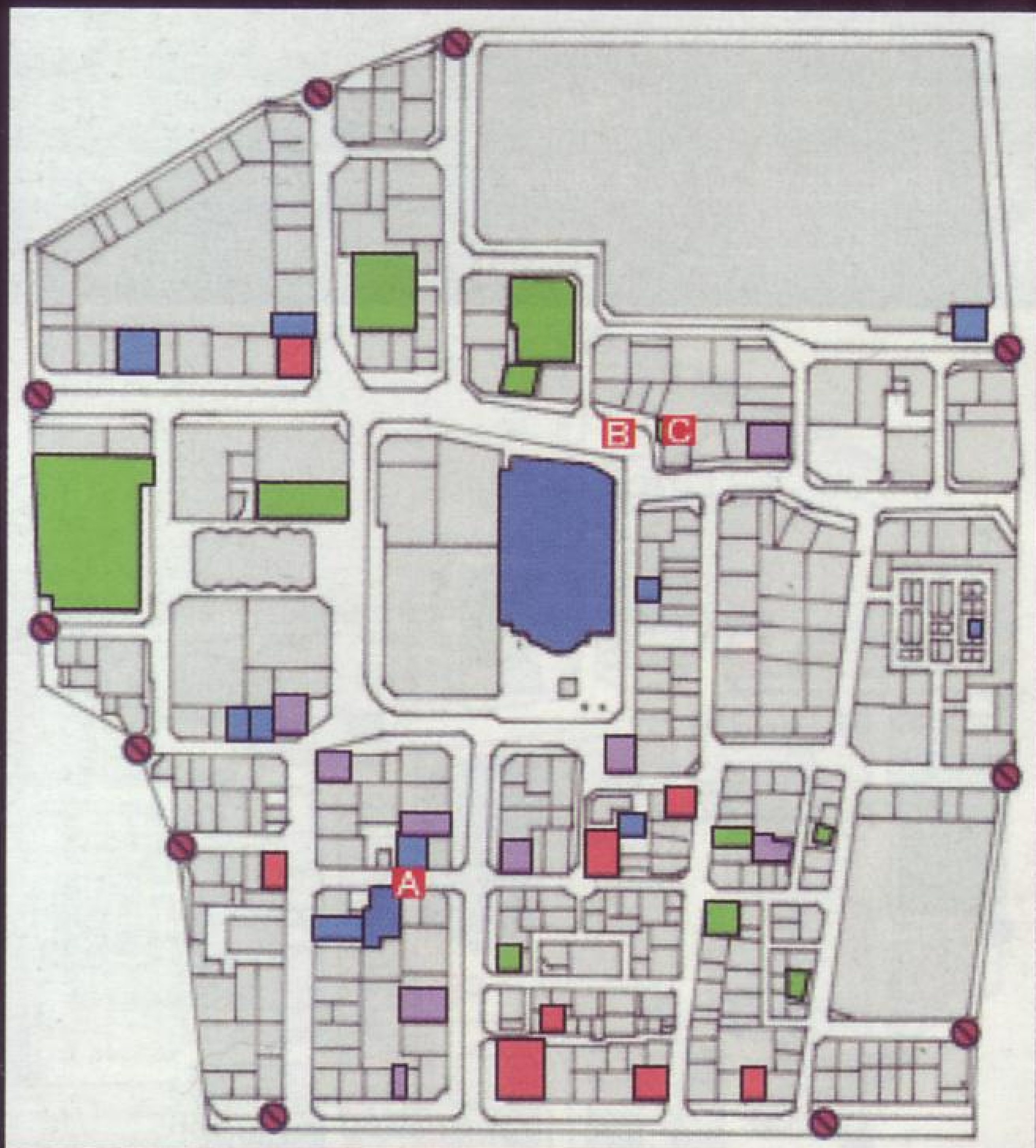
第二章 最强的证明

地下格斗场

1.获得カードキー。

2.出门与雨宫泰山对话，学会新的格斗风格“拳击”（ボクシング）。

3.与九鬼组成员对话，观看日向翔的比赛。



前往Jewel

1.在A处强制发生支线任务“にゃんこを探せ 1匹目”，需要替家原找到第一只猫。在地图上行走时听到猫的叫声后停住脚步，待画面上出现两次“にゃー”的字样，按〇键即可找出这只猫，以后寻找地图上的其他猫也可以如法炮制。任务成功后获得ネコマップ、ネコリスト、经验值500。

2.来到B处的Jewel门前与不良少年战斗。本战的敌人会逐渐增加，玩家需要尽快解决每一个敌人，否则会因为被围攻而陷入苦战。

3.进入Jewel发生剧情，注意此时玩家必须拥有1万以上的资金，否则无法进店。



前往九鬼组事务所

1.接完九鬼的电话后，在街上被夏木搭话，获得平面模特的收集卡“『花清 まゆこ』No.1”。

2.前往地图A处的九鬼事务所，在里侧的房间与九鬼组长对话。

地下格斗场

在简易宿泊所休息一晚，都准备好后前往ロッカールーム与沙纪对话，发生BOSS战。

BOSS战 日向翔 综合格斗技lv3

战胜奖励：经验值4000，战斗风格熟练度1200，奖金5万。

攻略：日向追求华丽的战斗风格，防守不算严密，而且还经常向龙也做出无防备的挑衅动作，可以放心地用连技追打。需要注意的是他的喧哗奥义无法全防，一旦看到他爆气，就用×键配合十字键奔跑躲避。

第三章 暴力的意义



神室町

1.在A处向ポッポ的店员听取打工情报，ポッポ有天下一通り店、中道通り里店、昭和通り店3个分店，随便前往一处听取均可。

2.到B处的ミレニアムタワー前庭，走近头上有标记的不良混混，发生战斗。

3.前往C处的エイジア发生剧情，选择“助けてやるか”，与混混战斗。

4.在エイジア打工（此处可观看中村杏的钢管舞）。看到观众席上有人站起并出现×和○的按键提示后，操作龙也走到他的面前按顺序输入键位即可。随着阶段的提升，观众站起的频率会越来越高，每次按键数也增多，注意控制画面上方的情绪槽，并不出错，就可以获得较高的酬金。

5.打工结束后获得800经验值，今后就可以在エイジア、スマイルバーガー、ジェラテリア、九州一番星4家店铺打工了。

6.前往D处的ピンク通り，与两个混混战斗。接下来需要逃避警察的追捕，逃脱路线可参照攻略地图上的带箭头的蓝色路线。

7.成功逃脱后E处发生剧情，接到九鬼的电话，前往F处的中道通り入口，发生剧情后前往地下斗技场。

地下格斗场

1.在G处的九鬼事务所前发生剧情，都准备好以后跟ロッカールーム的沙纪对话，进入BOSS战。

BOSS战 悠木万寿美 古武术lv4

战胜奖励：经验值6540，战斗风格熟练度1962，奖金7万。

攻略：悠木使用防御反击系的古武术战斗，返技非常强，乱出招的话十有八九会被他架住。比较安全的打法是不主动出招，等待对方攻击，回避掉以后予以反击。



第四章 逃亡者



神室町

1.接到沙纪和悠木的短信电话，此时前往地图上的マッハボウル与悠木对战，胜利后可学会“古武术”。

2.前往地图上A处的ドン・キホーテ前与沙纪对话，获得“秘传书 天の卷”。

3.逃避警察的追捕，到达B处的儿童公园，与6名西高学生战斗，集中攻击一人，不陷入一对多的局面即可。

4.继续躲避警察的追捕，到达地图上指示的目的地，返回C处的自家。

5.剧情完毕后要求搜查安田的行踪，寻找路线如下：前往D处的七福通り和女高中生对话→与E处的松屋 天下一通り店前的男子对话并战斗→与F处九州一番星前的男子对话→与G处クラブセガ剧场前店内的男子对话→与H处クラブセガ中道通り店内的男子对话，玩旁边的UFO抓娃娃游戏，抓一个娃娃给该男子（※嫌麻烦的玩家也可以直接到ドン・キホーテ花698日元买一个猫玩具给他。）

6.前往I处的第三公园，与安田对话后发生剧情。

7.逃避警察的追捕到达指示目的地。

地下格斗场

到达J处的地下格斗场，在ロッカールーム与沙纪对话，进入BOSS战。

BOSS战 藤本信雄 空手1v4

战胜奖励： 战胜奖励：经验值7000，战斗风格熟练度2100，奖金7万

攻略： 藤本以正面的连击为主力进攻方式，全部防御完了就是很好的反击机会。用×避开攻击并反击，将藤本打成喘气状态时再用投技攻击也是比较好用的打法。BOSS爆气后的喧哗奥义需要用奔跑来回避。

神室町

1.前往K处的チャンピオン街与冴子对话。

2.返回自家发生战斗，本章结束。

第五章 疑惑的代价

地下格斗场

医务室的门锁着，进入ロッカールーム获得“沙纪の小包”。

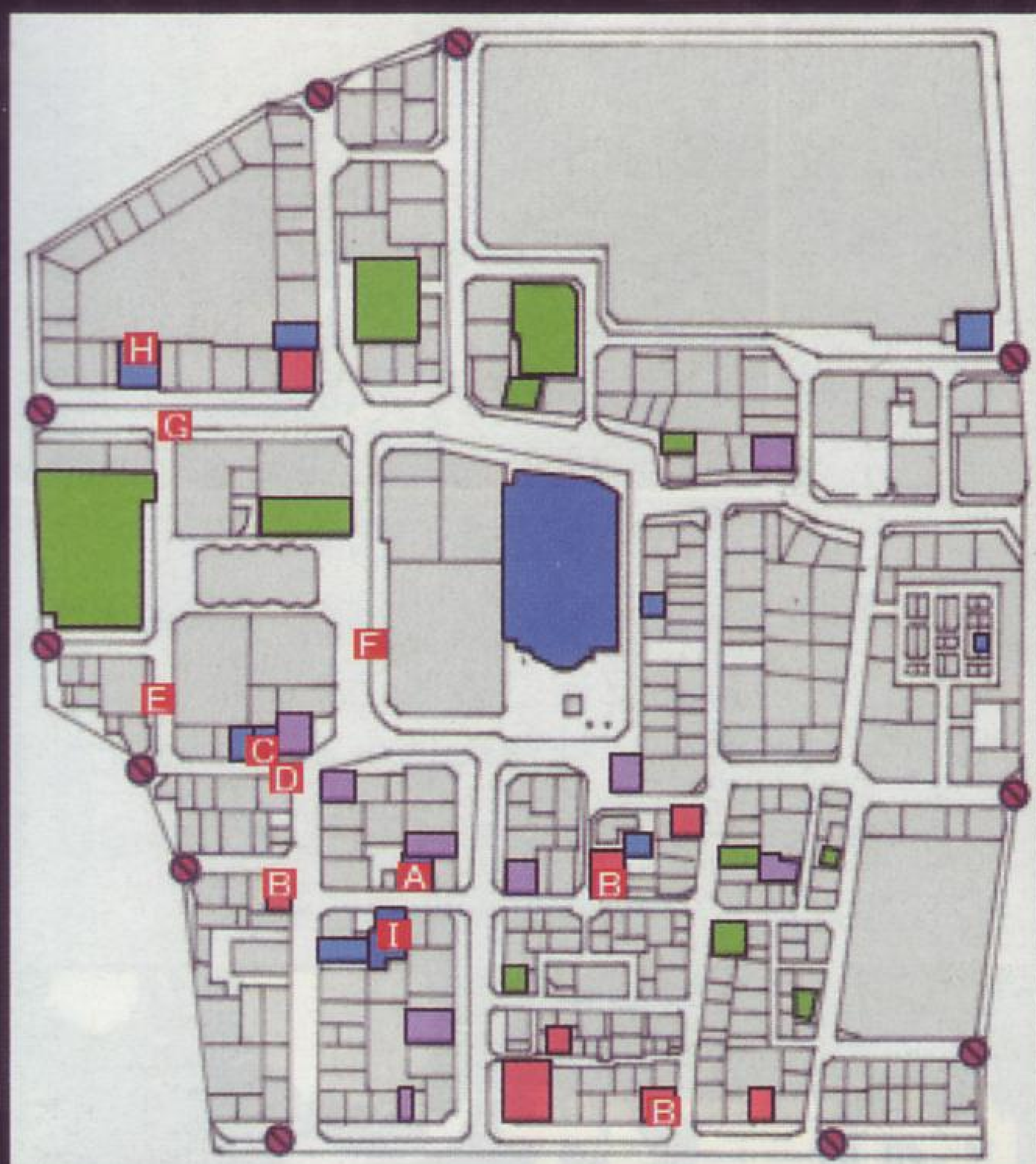
神室町

1.到达B处的便利店，把“沙纪の小包”交给店员。

2.前往A处的九鬼事务所组长室，发生剧情。

3.前往C处的赵乐，剧情后与二冈组成员战斗。

4.搜索户田的行踪，路线如下：D处与赵乐附近的夜店女郎对话→到ポッポ天下一通り店购入“幕の内弁当”，前往E处把便当交给流浪汉→F处与流浪汉对话→G处与儿童公园前的女高中生对话→H处与儿童公园的流浪汉对话→再次与儿童公园前的女高中生对话→再次与儿童公园的流浪汉对话，选择“时代のアダバナ卖ってるか？”



5.前往A处的九鬼组事务所，发生剧情，之后要跟踪天马。注意靠太近容易被发现，离太远容易跟丢。不管太近还是太远龙也都会给出台词提示，只要保持让龙也不说出台词的距离即可。

地下格斗场

前往医务室与沙纪对话，发生BOSS战。

BOSS战 真壁隼人 喧哗1v5

战胜奖励：经验值7900，战斗风格熟练度2370，奖金8万

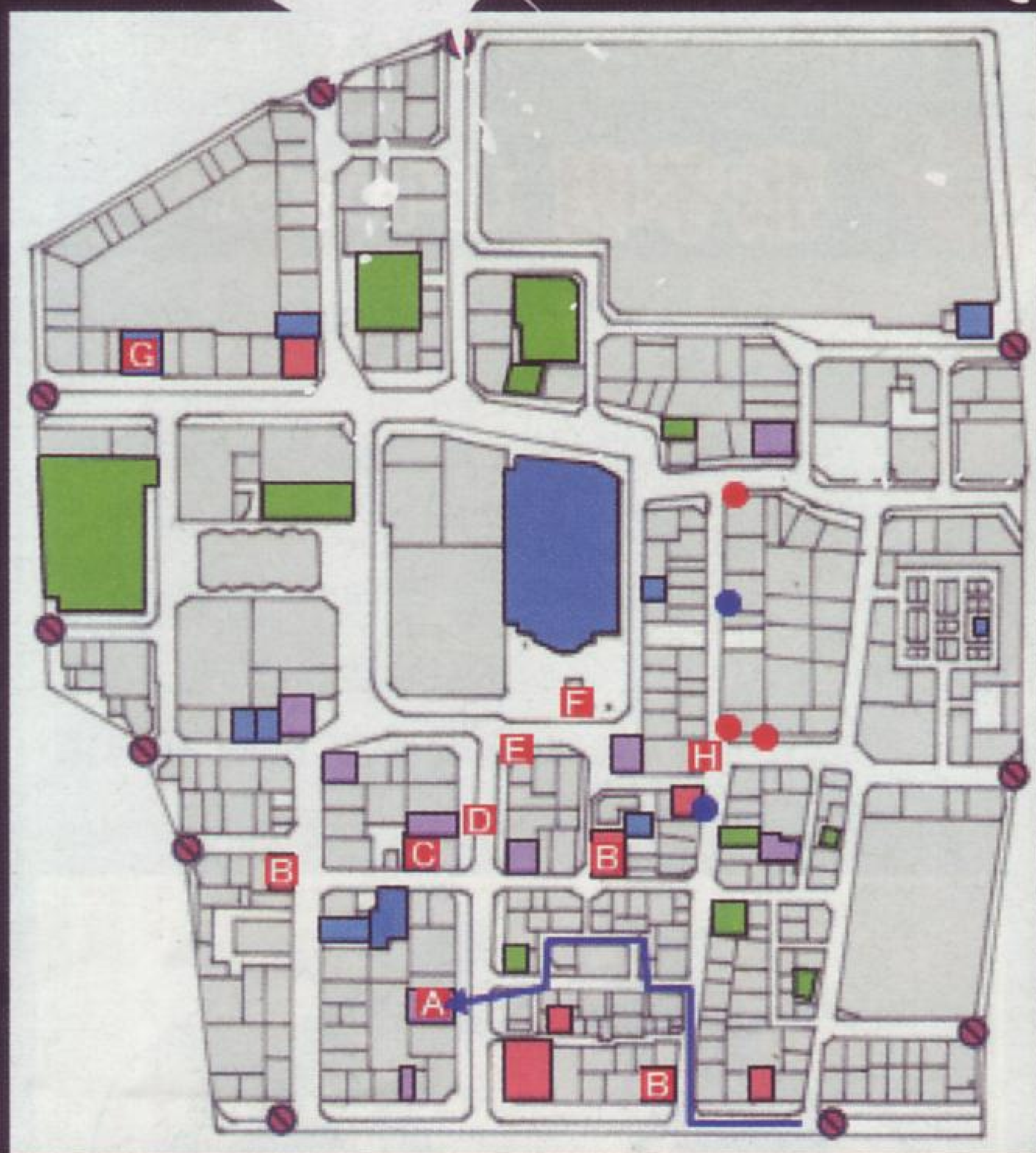
攻略：真壁的下段攻击很强，很容易就让龙也脚部受伤，事先需准备好治疗脚伤的道具。由于对方的攻击很乱，范围也较广，因此不太容易用×键闪避，防御一套连击后再反击是比较好的做法。他在爆气后的喧哗奥义属于打击投，无法防御，必须长按×键绕场地画圆奔跑来回避。注意喧哗奥义发动后，真壁会对龙也追击3次或5次，必须要确认他在喘气硬直时再上前反击。

神室町

前往I处的第三公园与二冈组成员战斗。



第六章 绝壁当前



神室町

1.逃离警察的追捕，沿着途中的蓝色箭头线到达A处。

2.前往B处的便利店花130日元购买“日刊スポーツ”。

3.到C处的九鬼事务所，与组长和组员对话。

4.搜集户田的情报，流程如下：到D处与中道通りのプロント前的男子对话→E处与泰平通り拐角处的男子对话→与F处ミレニアムタワー前庭的流浪汉对话→前往G处的儿童公园，与流浪汉对话后到达地下情报所见到サイの花屋。

5.剧情过后搜集千秋的情报，流程如下：先于地图上标记了红色●的三个夜店女郎中任何一人对话→这时在地图上标记了蓝色●的地方会出现两个招揽生意的人，与他们对话→与H处的黑服对话，这时要求玩家有5万现金才能把剧情发展下去，没有就去打工吧。

6.进入夜店与千秋发生剧情，接到九鬼的电话，前往C处



的地下格斗场。

地下格斗场

1.在宿泊所与九鬼对话。

2.前往ロッカールーム与沙纪对话，进入BOSS战。

BOSS战 日向翔 プロレスlv5

战胜奖励： 经验值8000，战斗风格熟练度2400，奖金8万

攻略： 日向翔的闪避不算灵活，很容易抓住他使用投技，投技较强的古武术会较易于战斗。不过这次他的攻击力和攻击速度都有所提升，好在HP不多，对付起来相对简单些。看准他的攻击向后闪避并反击，接着使用投技，如此反复可将其很快打到爆气状态。他的喧哗奥义同样不可防御，而且威力超高（尤其是以膝顶收尾的），保持距离奔跑躲避。



第七章 15年前的事件



地下格斗场

走出ロッカールーム与九鬼组成员战斗，战斗结束后走出格斗场，到达神室町。

神室町

1.出门与九鬼组成员，对方的战斗人数会逐渐增加，还是逐一解决，避免混战为好。

2.按如下流程搜集竹中的情报：到A处的事务所前与情侣对话→与B处卡拉OK馆前的年轻人对话→与C处ドン・キホーテ前的年轻人对话→与D处天下一通り的浓妆女人→与E处ポッポ昭和通り店门前的年轻人对话→前往F处的ミレニアムタワー，发生剧情。

3.跟踪竹中，发生剧情。

4.为调查张和ママ的情报探索神室町，流程如下：G处与泰平通り东的老人对话→H处与泰平通り东的男子对话→I处听取ピンク通り里路地的中国男子的谈话→J处与泰平通り东的男人对话，进入战斗。

5.前往K处冴子的店，与孤狼会的5个人战斗，前往地下格斗场。

地下格斗场

1.到简易宿泊所休息一晚。

2.前往ロッカールーム与沙纪对话，进入BOSS战。

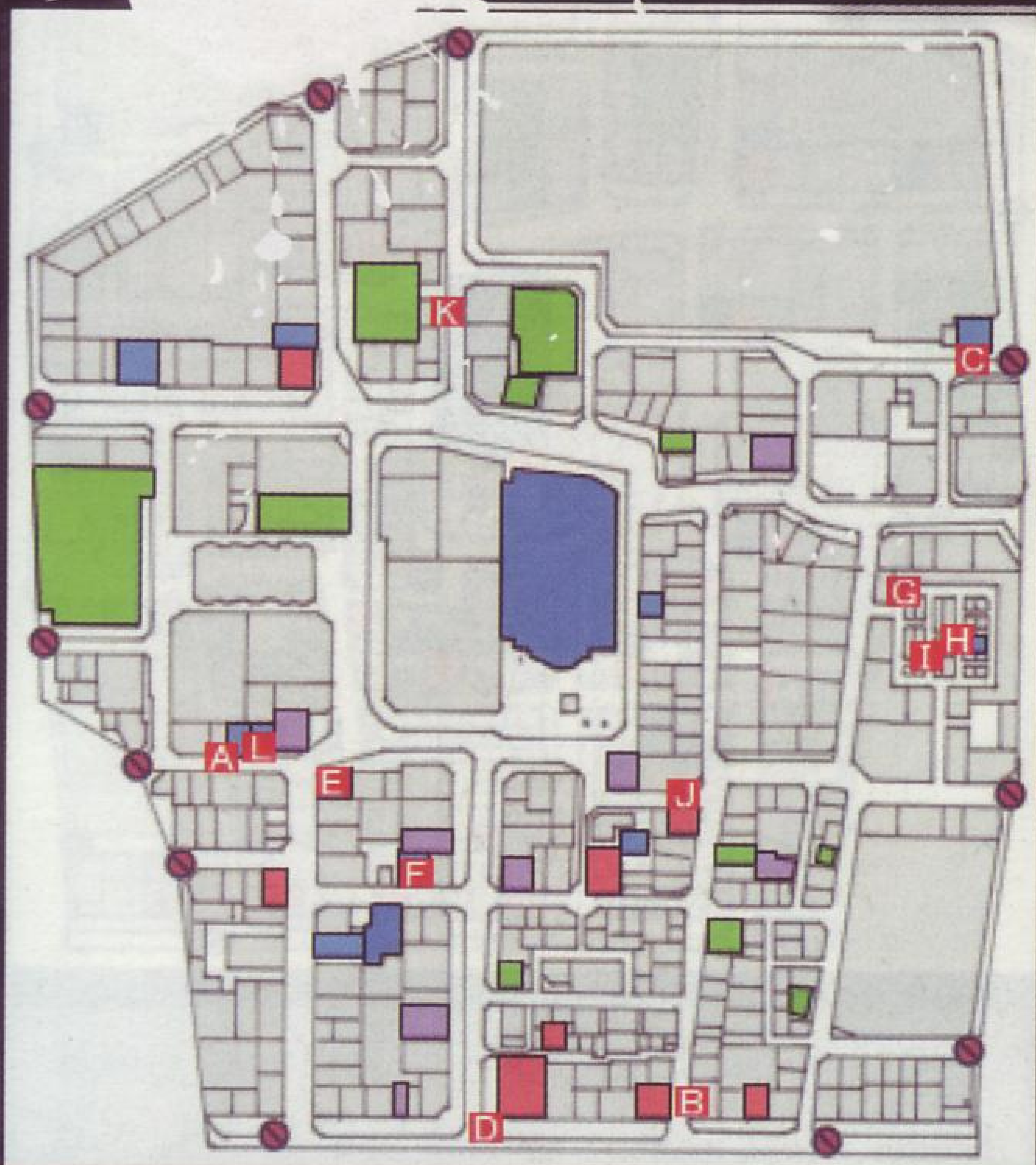
BOSS战 张孝明 格斗武术lv3

战胜奖励： 经验值8200，战斗风格熟练度2460，奖金10万

攻略： 最好用的打法依然是回避以后打破绽，用投技中的招式取胜。注意张孝明的喧哗奥义无法防御，要用自由跑动来躲避。他有时会在突进后突然向龙也跳过来，所以不要以为他的规律性直线冲刺结束后就可以大意。


『ドラゴンビート』の

第八章 10连胜的密约



神室町

1.搜索情报，流程如下：在A处与泰平通り西的男子对话→在B处与ピンク通り的男子对话→在C处与西公园前的男子对话。

2.前往D处的ドン・キホーテ与沙纪对话，发生剧情，之后到E处的ジェラテリア获得ジェラテリアのアイス。

3.与越前发生战斗

地下格斗场

1.去医务室与沙纪对话，习得新战斗风格"柔术"。

2.走出地下格斗场时发生剧情，前往チャンピオン街。

神室町

1.前往地图右侧的チャンピオン街，在G处与妈妈桑对话。

2.与H处酒吧老板对话。

3.与I处的常连对话。

4.前往J处的ことぶき药局，与药局前的荣乐帝店主对话。

5.在K处的吉田バッティングセンター里与张孝明对话。

6.前往L处的赵乐发生剧情。

地下格斗场

1.到简易宿泊所选择"今日の出来事を考える"，之后泰山会帮龙也回复，不用特地使用回复道具。

2.到ロッカールーム与泰山对话，进入BOSS战。

BOSS战 荒卷毅 柔术1v5

战胜奖励： 经验值8600，战斗风格熟练度2580，奖金13万

攻略： 龙也的胴和脚极容易受伤，注意防御和回复。荒卷的投技极强，而与此相对的是打击技较弱，而且他也基本不会使用返技和回避，所以我方可以用连续打击技猛攻。待荒卷进入爆气状态时，注意保持距离回避。



第九章 内鬼的真实身分

神室町

1.A处的クラブセガ剧场前与竹中对话。

2.前往B处的赵乐，发生剧情。

3.前往C处的Jewel（身上需要携带3万以上的资金），发生剧情。

4.到D处的ミレニアムタワー发生战斗。

地下格斗场

1.到ロッカールーム与沙纪对话，进入BOSS战。

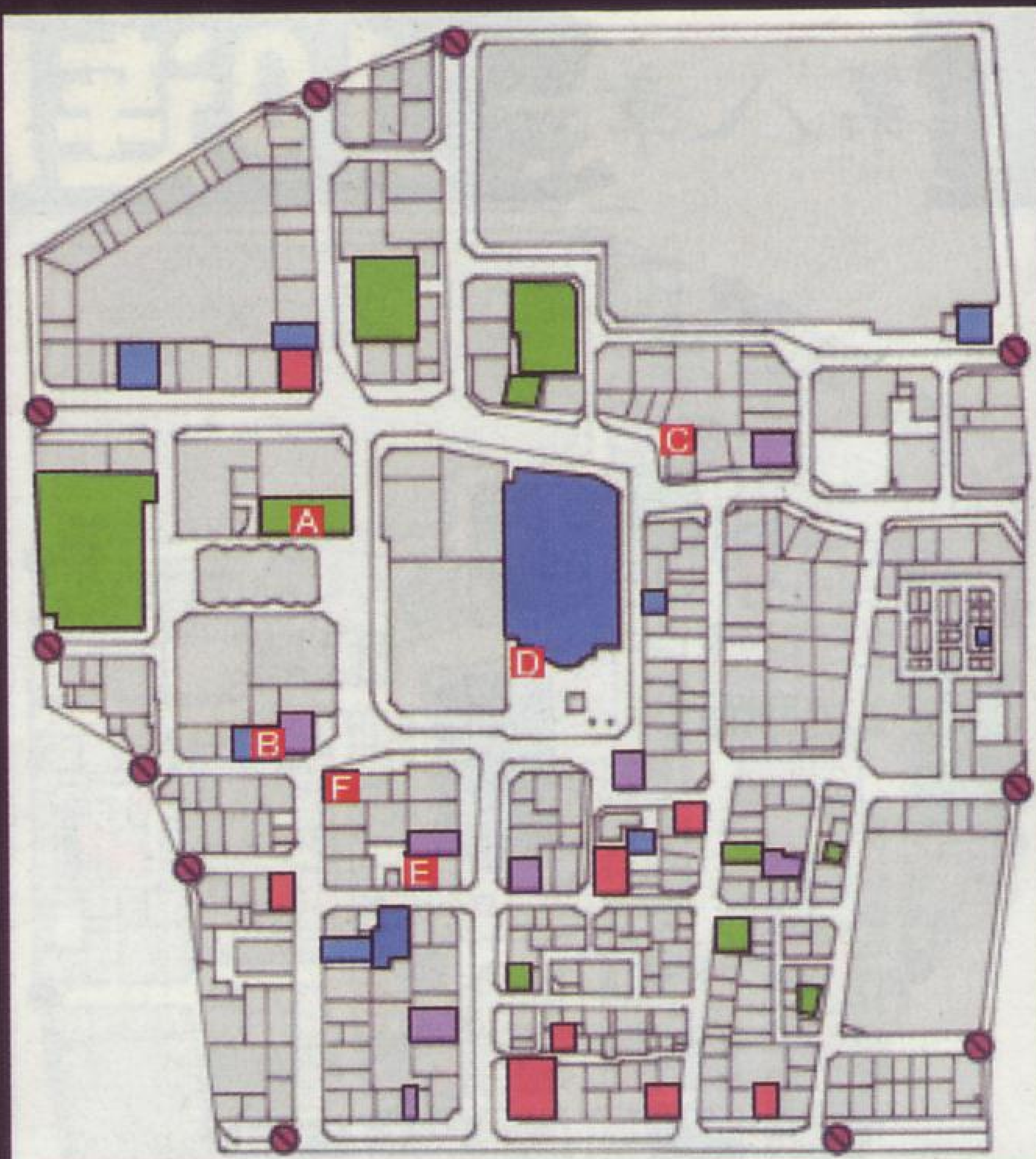
BOSS战 岛铁司 ボクシング1v5

战胜奖励： 经验值1500，战斗风格熟练度

450，奖金1万

攻略：不算强，但是打起来比较疙瘩。本战的要求是不能将岛铁司的头部受伤值（显示在屏幕的上方）提到100%，否则龙也会强制被秒杀。绝大部分战斗风格的喧哗奥义对头部的伤害值都很高，这里最推荐玩家使用的是柔术风格，它的投技（除背面）和lv1喧哗奥义都完全不会对头部造成伤害。空手、プロレス和古武术的lv3喧哗奥义也可以多用，不过需要买大量的气槽回复道具。

2.战斗完毕后进入ロッカールーム，发生剧情，返回神室町寻找沙纪。



神室町

到F处的ジェラテリア找到沙纪，返回地下格斗场。

地下格斗场

进入ロッカールーム，选择“试合の准备をする”，开始BOSS战。

BOSS战 雨宫泰山 极めし者

战胜奖励：经验值9360，战斗风格熟练度2808，奖金20万

攻略：建议玩家使用古武术、柔术等抓投速度较快的战斗风格，看准雨宫靠近的时间将其抓住并予以攻击。当我方的抓投被回避掉以后，雨宫会展开攻击力超高的一套连续技，注意防御后面的几下。连续技的最后一个收尾动作出招很慢，玩家在判断准确的情况下能以招破招。



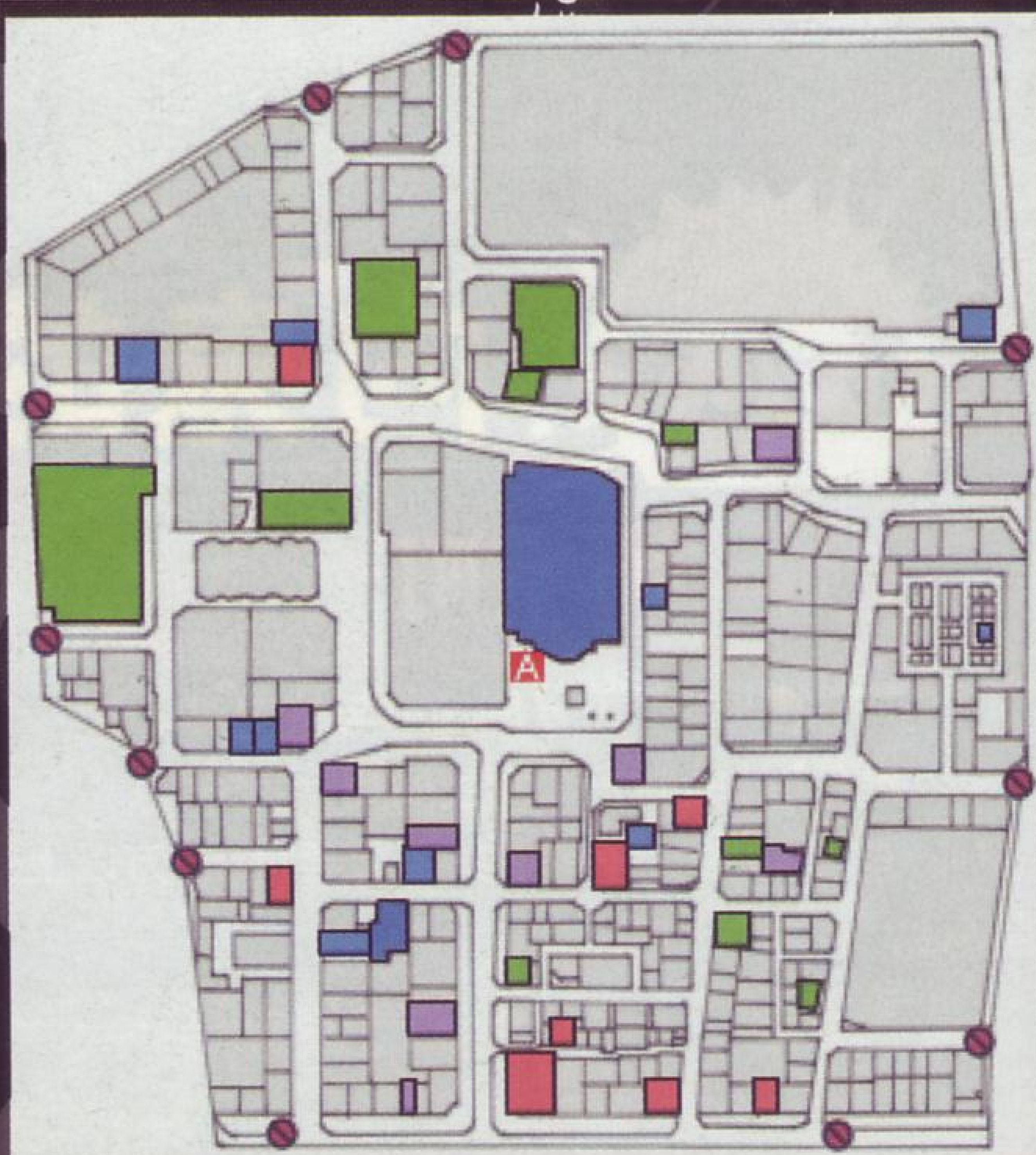
第十章 真相的行踪

地下格斗场

与雨宫泰山一同打倒二冈组成员。

神室町

前往A处的ミレニアムタワー前，与雨宫泰山对话，进入大厦。



决战之地

1.和雨宫打倒5名黑衣男子，发生剧情。

2.接着准备一下最终战，准备不充分可出

门前往神室町的各个必要场所。完毕后与雨宫对话，进入BOSS战。

BOSS战 新城零司 乱舞の极みlv2

战胜奖励： 经验值10800，战斗风格熟练度3240，奖金15万

攻略： “后闪避→反击→投技”是有效的战斗方法。新城的攻击力很高，进入爆气状态后的喧哗奥义有冲刺攻击和连续攻击两种模式，只要与他保持距离，注意回避。在某些情况下，只要龙也维持好距离，新城即使爆气甚至也不会发动喧哗奥义。



3.Ending

通关特典

通关后可存取CLEAR记录，读取该记录后能选择PREMIUM NEW GAME和PREMIUM ADVENTURE两个模式重开游戏。玩家玩这两个模式需要再开新的存档，最好不要覆盖掉CLEAR记录。所有的通关特典如下所示：

●PREMIUM NEW GAME

继承通关时的能力、道具、金钱和称号开始新游戏，如果玩家一周目是以HARD难度通关，那么还能玩到追加的的EXHARD难度。

●PREMIUM ADVENTURE

继承通关时的一切资料，自由在神室町内探索，是补完支线任务的最佳模式。

●在菜单的“エクストラコンテンツ”选项下追加剧情回顾、钢管舞欣赏、连战模式。再重申一遍，担心自己变得不纯洁的小朋友可无视钢管舞。

●可在Jewel指名由理香。

●人物等级上限增加到50。

●追加神室町BOSS排名赛（注：只能在PREMIUM ADVENTURE模式下玩到）。

●Option追加选项“イベントスキップ”，将其调到ON上，就可以在游戏中按START键跳过剧情。

玩后感

画面出色，手感良好，剧情上虽有类似日剧通病的“说教系”问题，但总的来说还是积极向上的。制作人名越稔洋所要表达的“人生态度”也清楚地传达给了我。不少玩家可能对“《如龙》系列”有所偏见，先入为主地将其定义为片面宣扬暴力和成人思想的作品，我觉得还是有必要为其正名。人都要以自己的方式为今后的道路打拼，你的双手和意志究竟要抓住什么？本作或许可以告诉你一点点。

クロヒョウ 龍が如く新章

大神伝 小さき太陽

文 白菜　美编 Juxi

《大神》的续作，终于给盼到了！对于这款作品，白菜很有信心在没玩之前就说出“神作”二字。事实证明游戏确实没有辜负白菜以及大量粉丝的期待，诚意十足，爽快非凡。现在就请玩家跟随白菜的足迹一起体验《小小太阳》的世界，再次踏足优美的中津国吧。



NINTENDO DS

大神传　小小太阳			
大神伝　小さき太阳			
Capcom	A・AVG	2010年9月30日	日版
1人	1Gb	5040日元	无对应周边

系统介绍

基本操作

方向键	移动	Y	攻击
A	回避/调查	L、R	笔调
B	跳跃	START	主菜单
X	放下同伴	SELECT	跳过剧情

战斗要素

体力与墨水

上屏画面左下角显示的太阳器与葫芦，分别代表小照的体力与墨水。体力在受到妖怪攻击时会下降，清空以后就会死亡。而墨水则是使用笔调的必备道具，清空以后无法画出任何东西，而且会因为失去神力而无法用神器进行攻击。



妖怪气绝

连续攻击妖怪后，妖怪将会失去妖气，全身变为黑白色。此时妖怪将失去行动能力，且大部分的攻击都能对其奏效，是歼灭对手的大好时机。

掉落道具

消灭妖怪后，妖怪会掉落各种道具。此刻只要将小照移动过去就能自动获得。有回复体力和墨水的道具，也有钱币哦。

妖怪素材掉落

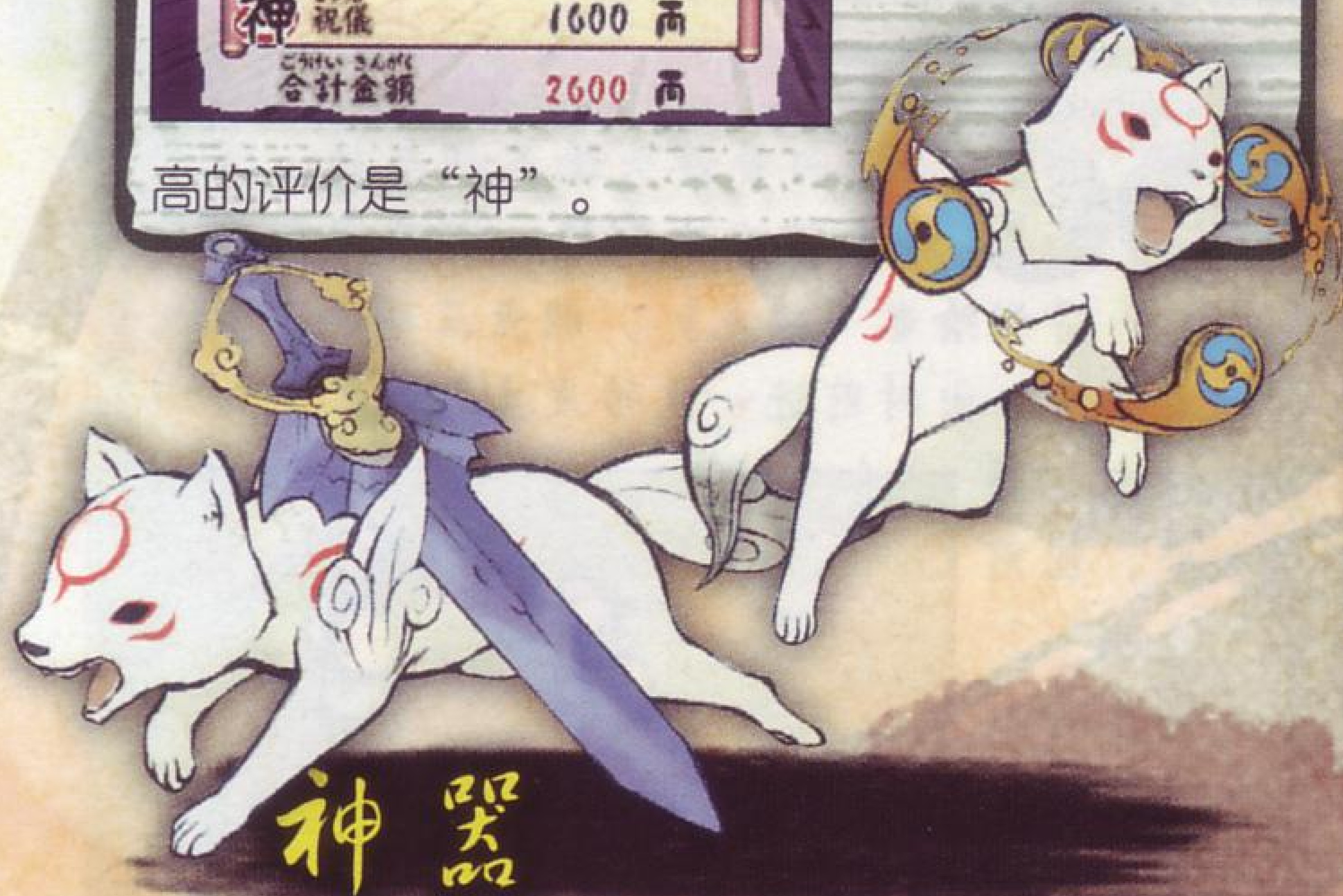
用特殊的方法击倒妖怪后就会掉落妖怪素材（例如青天邪鬼死亡时慢动作中以“一闪”鞭尸），一共有小骨、皮和肝三种，用于在药师村的锻冶屋强化神器。

逃跑

危急时刻，也可以选择逃跑。方法是对战斗结界中裂缝处使出普通攻击或“一闪”，之后让小照碰到打开的缝隙就行了。

战斗评价

战斗结束后，系统将根据战斗中的表现给予评价。越是高评价越能获得大量的金钱。最高的评价是“神”。



神器

在冒险中，小照可以获得三种类的神器，分别是镜、剑与勾玉。剑的攻击力最高，距离最短，可以蓄力攻击；勾玉攻击距离最长，单发攻击力最低，不过可以连打增加伤害；镜的属性则居中。

P.S.二周目会获得神器“森罗万晶”，属于飞行道具，攻击力与攻击范围都位列神器之冠。

神器强化

在药师村发展出锻冶屋后，可以利用妖怪素材进行神器的强化，攻击力会得到提升，对于后期的冒险很有帮助。平时要多多注意妖怪素材的积累。

笔调



小照的特殊能力，利用尾巴上的毛笔呼唤笔调引发各种奇迹。不过与前作天照的笔调区别在于有时间限制。小照可以召唤十二种笔调，分别有各自的作用。

笔调	作用
画龙	将缺失的部分补足的笔调
辉迹	指引同伴前进的笔调
一闪	将对象一刀两断的笔调
樱花	让万物逢春盛开的笔调
光明	让太阳出现的笔调
辉玉	以爆炸破坏对象的笔调
水乡	操控水流的笔调
红莲	操控火炎的笔调
双极	吸引排斥铁器的笔调
莺卷	连接物体的笔调
疾风	刮起狂风的笔调
迅雷	操控闪电的笔调



笔调奥义

当药师村发展出咒术屋后，根据迁移村民的数量，可以在咒术屋习得不同的笔调奥义。不过最便宜的奥义也需要花费30000两，所以平时一定要注意存钱。

“辉迹”特别说明



这是本作的新系统，可以引导自己的同伴行动。但是要注意同伴只有3点生命值，如果耗尽则会Game over，因此在采取单独行动时一定要注意以“一闪”来保护同伴。同伴血量危急时，可以将其放回背上回复。

幸玉



做了好事或是让自然复苏后，小照将会得到“幸玉”，这是小照力量的来源。每当收集满一条幸玉槽后，小照的体力和墨水量都会增加上限。平时在冒险途中，看到损坏的物品将其修好，不要放过每一棵枯萎的树木和每一块诅咒地面。

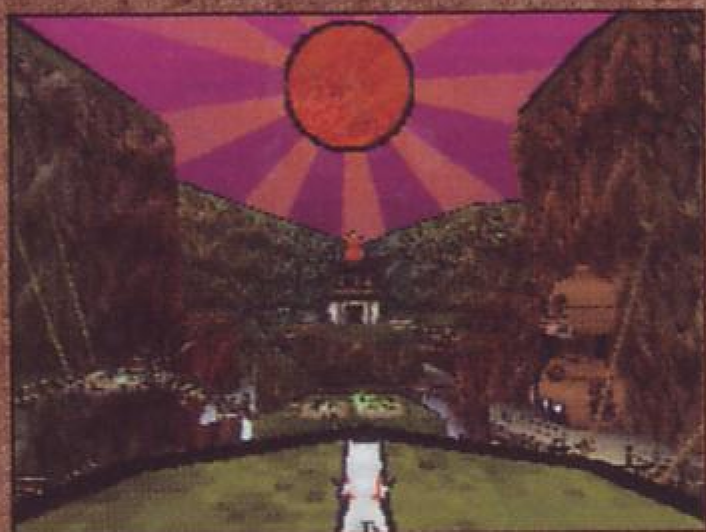
流程攻略



序幕 药师村

天照大神离开中津国之后九个月——

天道太子（为神画像，来收集人们的信仰，增强神的力量）一寸正在村中散布天照的画像，然而大声吆喝之后汇集过来的也只有一名叫菖蒲的小女孩。正在一寸为人们信仰心低下而犯愁的时候，应该被天照根绝的妖怪却突然出现在村中！正当一寸危急之时，一匹小小的、如同天照那般背负着神器的白狼救了他一命。现在无暇多想，先收拾掉眼前的敌人吧。



击倒妖怪后，白狼竟然使用“光明”的笔调召唤出了太阳，由此一寸确信它是天照的后代“小照”。现在先要前往神木村，向木精咲夜询问妖怪再次出现的原因。

探索 在天空画出圆圈后，得到绘卷《光明》。接着根据小照身上的箭头指示前往地图上标示红色圆圈的地方。一路来到村口后得到“药师村案内地图”，之后就要注意观察有没有想要来药师村的人，然后将地图给他们看，就可以让他们过来居住了。出村的时候一寸会叫小照回到村中，此时前往药师村下部的中央，发生与红胡子的剧情后就可以出村了。

神州平原～神木村

万幸的是，神木村目前还没被妖气所侵害。小照赶紧前往神木下。与咲夜姐姐讨论（亲热？）中，忽然从天空的妖气中劈下闪电，使得神木失去了生气。此刻小照习得“画龙”笔调，将被劈开的神木复原，救了咲夜的命，然而却还不能让咲夜的力量复原。没有了咲夜的帮助，一寸也有天道太子的使命而不能长陪，于是他们决定先去寻找小照的伙伴。然而村民却因为刚才妖气的侵害而变成了石像。在一寸的提醒下，小照唤出太阳，让大家恢复了原状。可是村口却被须佐之男用岩石堵住无法外出。无奈折返的小照恰巧遇见了须佐之男的儿子国主，他可以看见小照身上的隈取（红色的花纹），因此一寸激其成为小照的第一名同伴。



探索 向着箭头进入神木村。来到神木下发生剧情，之后习得“画龙”，得到绘卷《画龙》。调查三尊由人变成的石像后，出村前进一段路发生剧情，之后回到神木村高台处，使用“光明”。从高台回到村庄立刻有战斗，击败杂兵后使用“画龙”修复稻草人。



イザナギ窟

通过国主的考验，得到了笔调“辉迹”与“一闪”，国主终于正式成为小照的伙伴。接下来要去神州平原夺回小姑娘的手镜，可拦在村口的石头与须佐之男是个麻烦。

探索 以“画龙”修复桥梁后继续前进，踩上左边的机关让桥出现。接着在崩塌的桥前，按X键让小照单独过去踩机关后再回来接国主。进入下一个场景后，碰上紫色的烟幕会进入战斗，之后踩上蓝色机关来到第三个场景。在中央无限出现滚石的地方放下国主，小照单独通过崩桥拿到“勾玉の键”用来打开封闭的门。门后的小崩桥即使单独行动也会掉落因此别管。通过星川后调查须佐之男的石像，可以习得笔调“辉迹”。练习过笔调之后，利用国主回收小崩桥后面的宝箱，然后踩上蓝色机关进入下一个场景。先使用“辉迹”让国主踩上机关（注意在尖刺前停一下，免得无谓受伤），然后小照再去踩第二个开关，再让国主去踩第三个机关，接着回收国主后继续前进。下一个场景调查须佐之男的雕像，用“画龙”修复剑上的花，就可以习得笔调“一闪”。之后遇到紫烟进入战斗，可以试试“一闪”的威力了。



神木村

有了奇稻田姐姐酿造的酒，就算是须佐之男也是一口就醉倒。趁此机会，小照与国主合力斩断岩石，来到了神州平原。

探索 先来到奇稻田家中（过桥后挂着“酒”字的房子），调查酒桶后修复。之后回到村子入口处与须佐之男对话，然后去他家里（村子入口处前行右边第二间房）的地下室，对闪光点使用“一闪”。将酒交给须佐之男，然后使用“一闪”即可出村了。

神卅平原～名も无き男の家

沿着没有被诅咒覆盖的路来到无名之男家中，打听到花咲谷现在是妖怪的巢穴，而手镜就在那里。然而通向花咲谷的大门需要集合十名成年男性的力量才能打开。正在一筹莫展之际，担心儿子的须佐之男飞奔而来。在听说儿子前往花咲谷的理由后，须佐之男二话不说，将需要集合十名成年男性的力量才能打开的大门给牢牢支撑住，目送儿子前往花咲谷（绝对热血桥段）。



探索 进入神州平原后，往西北方向前往名も无き男の家。从此刻开始，大地图上就会有怨念符出现，与其接触会发生战斗。进入屋子后与男性对话，得到《名も无き男の陶芸道具目录》，找回来以后会得到大量幸玉，因此不要放过。来到屋子后面，修复操纵杆，剧情之后再次与男性对话，然后遇到须佐之男。剧情之后，进入花咲谷。



花咲谷

破除众多机关后，在花咲谷深处学到了笔调“樱花”，至此终于可以让枯木逢春了！面对妖怪头子大蠢怪，虽然国主非常害怕，但还是勇敢地面对面和它进行较量。一番辛苦之后，击倒了大蠢怪，夺回了手镜。小照进行了大神降，让花咲谷重新绽放了盎然生机。

大神传 小小太阳

探索 途中见到大块岩石就使用“一闪”。路过诅咒地面时先忽略掉。进入洞窟中，先修复壁画崩缺的部分，再画上太阳就会出现道路。接下来用“辉迹”指挥国主开启开关，打开前往下一个场景的道路。拦在水面的岩石全部用“一闪”斩断，尖刺两边的机关需要小照先踩上去，然后让国主去踩另一个才能通过。接下来的场景中，回收宝箱后调查贴着封条的巨岩，然后与国主协力一闪，之后会进行强制战斗。战斗结束后进入下一个场景，斩断岩石作跳台前进，来到有瀑布的场景里，指挥国主去踩黄色的机关，而小照则在下方配合国主的行动踩上红色机关停止水流。过桥后调查石像，习得笔调“樱花”。经过练习和战斗得知“樱花”的用法后，回到前一个场景，让所有的枯木开花，就可以打开新的道路。强制战斗后来到中间有水的场景，首先让水中的花苞开花就会形成道路，将国主放在红色开关上，水流就会退去，然后让小照去踩黄色开关，打开里面的门。进入后斩断树木为桥，坏掉的树木则需要先修复再斩断。在尽头发现水晶玉后，不断让花苞开花将玉运到前一个场景。之后将水晶玉搬运到上方平台的凹点处，然后对房间中央的塞之芽使用“樱花”。没有反应之后调查塞之芽，在天空画个太阳，再次对塞之芽使用“樱花”。待花枯萎后，调查身后的洞穴，进行强制战斗，之后选择“行く”进入洞穴后，展开BOSS战。

BOSS战后，对塞之芽使用“樱花”会引发大神降。之后从新出现的通路可以快速回到入口处，别忘记之前经过的诅咒地面，使其开花后可以获得最后的陶芸道具。

BOSS战 大萤怪

BOSS露出水面时可以攻击它造成伤害，当造成一定程度伤害后，BOSS会跳起来，趁这个它露出肚脐的机会，对肚脐进行“一闪”，BOSS就会吐出一个塞之果实。此时用“辉迹”引导国主搬运果实去到闪光点，就会对BOSS造成大伤害。BOSS会用舌头攻击阻挠国主，要及时用通常攻击或一闪打断。BOSS会召唤小蛤蟆前来助阵，其实这是小照回复墨水的最好机会，千万别放过。当体力所剩无几的时候，BOSS跳起来时会在肚脐上放置贝壳，此时应该先用“樱花”使其打开，再用一闪攻击。三次搬运果实成功后BOSS就完蛋了。

神木村

刚出花咲谷，发现须佐之男一直在支撑着大门！太震撼了！回到神木村，将修复的手镜交给了小



女孩后，发现小女孩竟然是咲夜的化身。咲夜用这个理由测试了小照的力量，确认小照继承了天照的志向后便放心了。当然小照不会让大家失望，一记大神降拯救了咲夜与整个神木村。在村口，国主说起了自己不是须佐之男真正的孩子，而是九个月前丧失记忆倒在路边被须佐之男捡回来的孩子。他坚信只要持续旅程的话，记忆也一定会恢复的。完成神州平原的大神降后，接下来的目标原本是前往两岛原退治怨灵。然而此刻却发现东南方向升起了求助信号，先去看看吧。

探索 把镜子交给小女孩，用“画龙”将其修复。然后对神木使用“樱花”，之后就可以利用商店了。与蜜柑婆婆对话，使用“画龙”和“光明”后能得到大量幸玉。出村剧情后，让神州平原的塞之芽开花，之后前往东南方向タマヤの家。

タマヤの家～药师村

来到タマヤの家，发现烟火师玉屋先生得了重病，却始终不肯吃药师村的药。小照来到药师村，遇到了菖蒲，得知菖蒲得了不治之症，还有一年的性命，而看烟火是她最后的愿望。驱散红胡子家里的妖怪，让太阳重新出现后，红胡子将特效药交给了国主。然而听到是要给玉屋，就气不打一处来。原来玉屋曾经用红胡子的药材来做烟火，两人从此结下了梁子。但是当红胡子听说了菖蒲最后的愿望后，二话不说将特效药交了出来，让国主带给玉屋。玉屋得知事情经过后，也爽快地喝下了药。待夺回烟火制作道具后，将其交给玉屋，然后回到药师村菖蒲的身边，一起观看了漂亮的烟火，并习得了新的笔调“辉玉”。解决了玉屋与红胡子的矛盾，现在可以安心前往两岛原了。



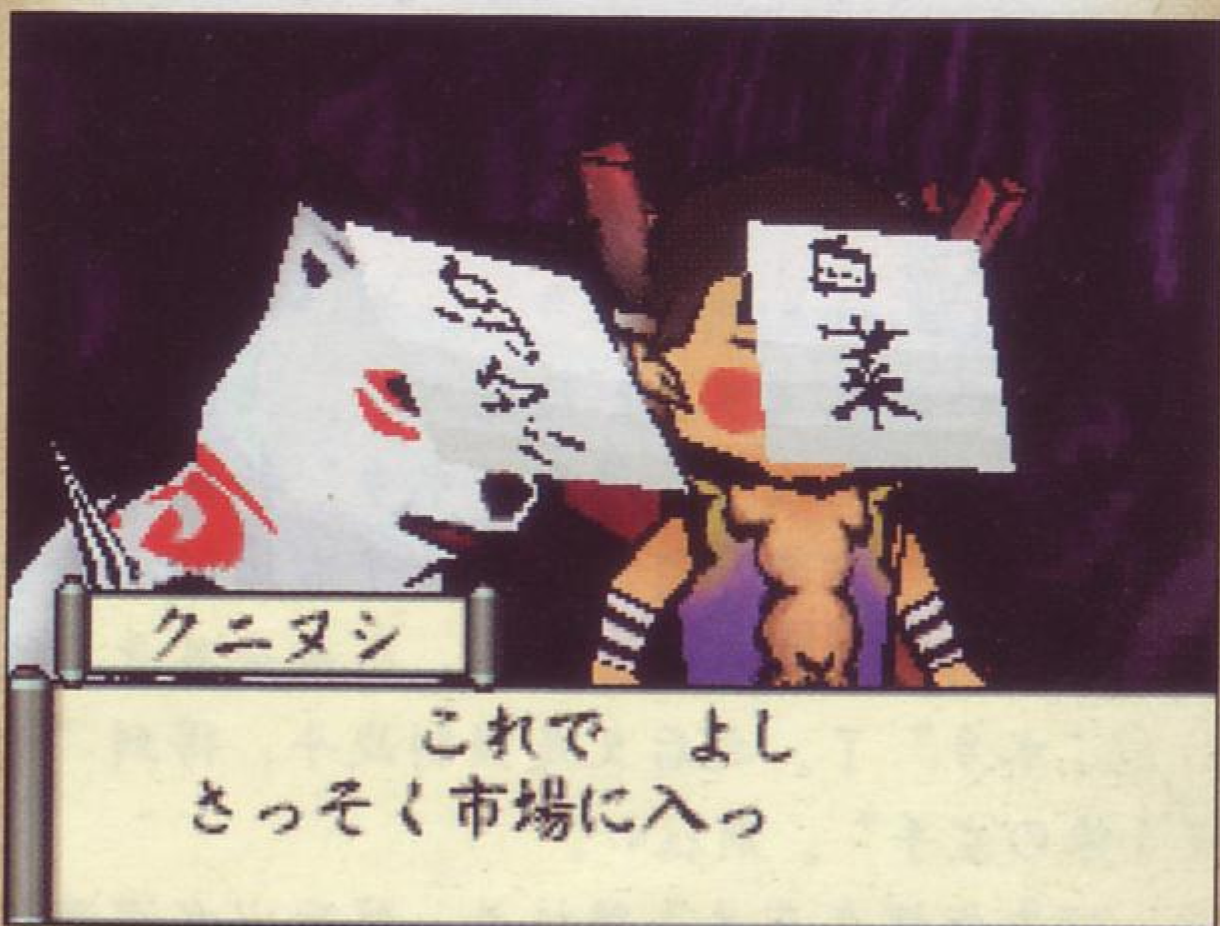
探索 剧情后前往药师村。使崖上的花朵开花就可以进村子。剧情之后前往红胡子的家，三场强制战斗。之后来到屋外唤出太阳，再次回到家里二楼发生剧情。之后前往タマヤの家发生剧情，得到《タマヤの花火道具目录》。来到神州平原，打倒4个带有红圈标记的妖怪，夺回烟火道具后，交还给玉屋，然后回到药师村高台处。剧情之后习得"辉玉"笔调。出村发生剧情，之后前往神州平原西南的アガタの森。

アガタの森

要去两岛原必定要经过アガタの森，然而进入后发现森林早已被湖水淹没，而四周还扩散着诅咒。等小照引发大神降后，一路上遇见了小猎人与人鱼奈奈美。为了帮助奈奈美夺回宝物，国主与小照在木仙婆婆占卜的指引下进入了鬼火市场。



探索 用"辉玉"破坏挡路的墙。森林入口发生剧情后与猎人对话发生剧情，得到《カリウドの釣り道具目录》。进入洞窟对塞之芽使用"樱花"引发大神降。出洞后利用"樱花"和"辉玉"朝冒烟的地方前进，来到小猎人身旁引发剧情。之后往回走遇到人鱼奈奈美引发剧情。接着往上坡走，来到木仙婆婆那里花500两占卜，得到"白い布"。出帐篷后引发剧情，将五团鬼火连接成五角星。进入入口，在白布上涂鸦自己喜欢的图案好了，接着进入鬼火市场。



鬼火市場～アガタの森



打发掉两个看门人后进入内部。市场的老大鬼婆正在举办斗技大会，而奖品竟然是被鲶鱼怪抓住的人鱼奈奈美！无奈之下国主和小照只得参加大会救下了奈奈美。五连胜后变装暴露，不得不跟鬼婆交战了。战胜鬼婆后，在鬼火的包围下，国主让小照带着奈奈美先行逃出。会合之后，抓住小猎人的钓竿逃出了鬼火市场。原来奈奈美是森林里的大人们为了给鲶鱼怪献上祭品而被抓的，小猎人虽然反对也无济于事。不过小猎人为了救人不惜葬送自己最心爱的钓竿一事感动了奈奈美，于是两人和解。正在这时，鲶鱼怪突然出现一口吞掉国主后逃走！现在该轮到奈奈美去搭救国主了。

探索 往里走与看门人对话，然后再入口左边的摊位上买到"朱目古末都玖利の目"交给看门人就可以进入。往里走再次遇到第二个看门人，这次需要寻找三个暗号，询问摊位上的蓝色鬼火可以得到提示。三个暗号分别在左边的大树下，前一个区域的公告板上以及入口处右边只有嘴的石像上。将暗号告诉看门人后进入斗技场五连战，中途可以中断后存档并回复，所以不要勉强自己。之后发生剧情，展开BOSS战。

BOSS战后，击倒几个鬼火发生剧情，控制小照逃出鬼火市场。之后发生剧情，同伴变更为奈奈美。之后在森林中利用"辉迹"取得"勾玉の键"打开水中沉没的塔顶大门，进入五重塔。

BOSS战 鬼婆

这个BOSS的弱点在背后，首先要闪避过它的突进攻击，然后攻击背部使其气绝。通常攻击比较费时，所以可以用"一闪"或"辉玉"。当BOSS体力下降一定程度后会召唤鬼火，将其吸收回复体力。虽然踩上机关可以阻止召唤鬼火，但在BOSS吸收鬼火时攻击背部造成气绝也会使其停止吸收，这样的方法更加直接简便，即使机关被破坏也无关紧要。



五重塔

进入塔中习得了笔调“水乡”和“茑卷”，还拿到了新的神器。来到塔底见到幻想着自己是鲤鱼的鲶鱼怪，得知奈奈美寻找宝物的“潮满玉”和“潮干玉”也在它那里，鲶鱼怪甚至还说自己已经吞吃了国主，气得奈奈美和小照二话不说将其吊起来一番抽打。鲶鱼被打瘫后，国主果然从它肚子里爬了出来！在小照与国主的协力攻击下，终于击败了这个妖怪，夺回了奈奈美的宝物。然而鲶鱼怪最后的挣扎，引起了大洪水。国主救了小照，自己则被大水冲得不知去向……昏迷之中，小照被奈奈美救上岸边，奈奈美说出自己之前确实见过小照的事，然后不辞而别。



探索

调查入口处的石像发生剧情，习得笔调“水乡”。用“水乡”将火炎扑灭，得到绘卷《水乡》后进入5F。让奈奈美去踩机关，然后强制战斗，再用“水乡”扑灭火炎后前进。之后用“水乡”将水引入牌子右边的水槽中即可开门。调查尖刺后发生剧情，从奈奈美身上可以引发“水乡”了。之后又是强制战斗，得到“千手观音像の左手”。前往4F。

4F先指挥奈奈美去踩机关，然后以水灌满长着尖刺的槽，再引导奈奈美去踩机关。下半部分先用“辉玉”破坏左侧岩石，然后将水引导至右边尖刺槽中，再让奈奈美去踩机关就能打开门了。切换场景后，接下来两个房间要全灭敌人才能继续前进。来到4F上半部分，要拿左上角的宝箱“千手观音像の左手”需要引导奈奈美4次，注意在引导的时候别让火烧到小照。之后再引导奈奈美去踩右上角的机关，开门后顺楼梯上去回收宝箱（顺便扑灭火把，理由后述），下来之后就是强制战斗了。胜利后前往3F。

来到3F后首先引导奈奈美从宝箱中取得“勾玉の键”，开门后前进。下一个门需要熄灭所有的火把才能打开，沿途的火把别放过。进门后使用“辉玉”炸出入口，然后调查里面的石像，习得笔调“茑卷”。练习之后得到绘卷《茑卷》。继续往下走，用“茑卷”连接空中的花飞过大坑（下落的时候也可以使用“茑卷”）。切换场景后，调查青色机关前的水池发生剧情，引导奈奈美踩上机关后，从小照身上牵线到奈奈美身上也可以发动“茑卷”。接着来到水边，引导奈奈美踩上下方的黄色机关，然后让奈奈美先去对岸，再用“茑卷”让小照度过水池。接下来是强制战斗，胜利后得到“千手观音像の左手”。踩上蓝色机关后再向左走会回到之前观音像的地方，调查之后得到“都牟刈太刀”，这样就能变更神器了。接着前往2F。

2F要靠引导奈奈美之后以“茑卷”渡水。沿途扑灭所有的火把，开门后前进。从勾子牵线到岩石上的植物发动“茑卷”后，可以跳过水池。引导奈奈美踩下黄色机关后，躲过火炎陷阱来到水没部屋。

水没部屋中首先用“辉玉”炸开裂缝让水灌上来形成升降机。第二个场景中用“辉玉”炸开障碍物，然后引导奈奈美去按机关。之后小照继续前进踩黄色机关，然后引导奈奈美往下潜。被旋转的尖刺堵住去路后，小照继续前进，在门前按上方向可以进门出门，利用这一点来到右下角的黄色机关处，踩下去后旋转尖刺会碎掉。引导奈奈美踩下后面的机关后，轮到小照独自前进，进入屋根里。

屋根里避开火炎陷阱踩下黄色机关，水面上会浮现3张脸。之后向上走，利用“茑卷”拖动左右两边的岩石压住机关，就能得到中间的“勾玉の键”。接着从旁边的楼梯下到2F开门，到左边用“茑卷”移开岩石，再次来到水没部屋，踩下黄色机关，然后引导奈奈美往下走就可以会合了。



再次回到2F，踩下蓝色的机关，开门后往下走调查阿修罗像，用笔画出之前在水中看到的脸，之后强制战斗。胜利之后再往下走就是BOSS战，存档做好准备后就下去吧。

BOSS战 大鲶鱼怪

BOSS在岛的四周游晃的时候是无法对其造成伤害的，但是会掉落回复道具。等到它张开嘴攻击的刹那，用“茑卷”把它嘴里的勾子与空中的花连起来，将其钓上来后就能以攻击造成伤害了。受到一定伤害后，BOSS会转移到第二个岛上，引导奈奈美过去然后以“茑卷”跟着转移吧。奈奈美行动时，用“一闪”阻止BOSS的攻击。第二个岛上BOSS有时候会闭着嘴突击，看清楚后闪避吧。第三个岛上BOSS会使用电流攻击，在它充电的时候“一闪”就能造成气绝并张开嘴，然后老规矩钓起来抽。战斗胜利后，配合国主进行协力一闪，连续成功4次就击破BOSS。

两岛原南～西安京

先找到塞之芽，以大神降解除了两岛原南部的诅咒场。接着前往西安京，小照在庶民街里从妖怪手中救下一个小女孩神乐。原来她是西安京最有名的童星，难怪脾气那么大。不过之后发现神乐似乎灵感特别强，能看见常人看不见的东西，比如小照身上的隈取、幽灵以及灵视床。本想送她回芝居小屋，没想到到地儿一看招牌都给人换掉了，八成又是那些妖怪的杰作吧。小照和神乐决定从后门进入一探究竟。



探索 首先往东北方向前进。在尽头处炸开裂缝，然后以"水乡"将底下的水搬运到最上部。然后对塞之芽使用"樱花"引发大神降。诅咒场消失后就可以往西方走，前往西安京了。

进入西安京后往里走会发生剧情，战斗之后神乐成为同伴。往回切换场景后发生剧情，前往屋子的左侧小门发现被上锁，接着来到西边，切换场景后发生战斗。接下来发生剧情，神乐得到看见灵视床的能力。先引导神乐走过灵视床，然后用"茑卷"在对岸会合。接着用"画龙"修复后门，就可以进入芝居小屋了。

芝居小屋

在屋内找到了神乐父亲留下的信，要神乐赶快逃跑。然而神乐却鼓起勇气要去找父母，小照自然只得陪同。一路上接连遇到危险，神乐发挥她的灵力化险为夷，但她似乎不想让人知道她这股异于常人的能力，逼迫小照（和后台人员）忘掉。为了救出被妖怪附体的父母，首先要转动舞台装置引出敌人。东奔西跑之后好容易启动了舞台装置，结果发现观众也被抓到了2楼的休息室。在休息室里大闹一番之后救出了巫女长，得知神乐决心以自己的力量拯救大家后，巫女长送了神乐一件巫女服。救助了观众与演员，登上舞台，幕后黑手千两与万两出现。千辛万苦击倒两人之后，两人竟然联手进攻，凭神乐的灵力已经无法阻挡。就在神乐万念俱灰之时，小照一次又一次挡在神乐面前，承受巨大的妖气攻击。这样的行动给予了神乐莫大的勇气，她换上巫女服，正面接受了自己有别于常人的灵力，与小照一起全力并肩作战，最终将两个妖怪完全消灭。然而在妖怪被消灭前，却念出了一个不祥的名字：怨灵王。

击倒了妖怪，被附身的父母自然也恢复了原状。但女儿的成长还是着实让他们吓了一跳：担心因为自己灵力太强而遭受排挤的神乐，现在竟然要主动以这股力量去帮助他人了。不过神乐还是很在意刚才听到的"怨灵王"一词，决定去询问巫女长。



探索 进入最右边的房间发生剧情。接着来到舞台上，剧情后强制战斗。之后大段剧情，需要再找三个人来转动舞台装置。

首先往装置左边前进，引导神乐与小照踩上两个红色机关。黄色的灵视床即使两人一同站上去也不会出问题，而红色的灵视床则只能神乐一个人踩上去。接着攻击带有太极图案的机关，地板就会开始履带运动，通过其助跑跳过大坑。踩下蓝色机关会出现新的灵视床。接下来的红色灵视床要引导神乐走向对面，然后小照需要先踩左边，再踩右边的机关来改变履带的传送方向，再以"茑卷"会合。接下来先用"一闪"将右边机关发射的火球打回去干掉发射器会轻松很多，然后以"辉迹"引导神乐去对岸，而小照则踩开关来熄灭火炎。先让神乐踩右边的开关，这样火炎就会熄灭，然后以"茑卷"会合，再指引神乐去踩左边的机关顺便回收宝箱，这样就会架起道路了。切换场景后有许多旋转的圆盘，踩在上面来到右上角（左下角有宝箱），与黑衣男对话进行战斗，胜利后回收一名后台人员。



进入下一个场景，引导神乐的时候长得像白萝卜的敌人会来捣乱，用"一闪"收拾掉。接下来又是红色灵视床和移动履带的谜题，引导神乐前进，小照先踩右边再踩左边，之后会合。接下来引导神乐踩住黄色机关后火炎会停止，再以"茑卷"会合。最后是引导神乐的时候，先"一闪"掉飞来的杂兵，然后攻击太极图机关切换履带方向。会合之后与黑衣男对话进行战斗，回收后台人员。

向下前进回到入口处，先踩黄色机关架桥，攻击

太极图机关让履带运转起来，然后借助助跑的力量飞跃回去。顺路来到前方的房间，依旧是相同的谜题，利用太极图机关切换履带方向，好好引导神乐通过吧。接下来将神乐放在红色开关上停止火炎，小照过去踩黄色开关，将火炎发射器破坏掉。最后干掉阻碍神乐的敌人，会合后与黑衣男人对话交战就可以回收最后一名后台人员了。

继续往下前进，踩下蓝色机关后出现黄色灵视床，调查石像后习得笔调“红莲”。将火引到没点燃的蜡烛上就能获得绘卷《红莲》。回到之前的房间，用“红莲”将冰融解会出现黄色机关，踩上去出现道路。回到舞台装置房间发生剧情后，以“红莲”融化冰块后前往2F。

进入2F立刻强制战斗，之后前往上面的房间战斗，胜利后前往右边的房间，对话后以“画龙”修好小道具，之后前往下面的房间战斗。完成后发生剧情，神乐得到巫女服，接下来继续前进回到1F。融解冰块后登上舞台，发生剧情，迎来BOSS战。

BOSS战 千两·万两·连狮子



会产生3段形态变化的BOSS，不过打法基本相同。利用通常攻击或是将其投掷过来的齿轮“一闪”，可以让它气绝。之后顺着其弱点发光顺序用笔描就能造成大伤害。第二阶段变化后弱点会被冰覆盖住，要先用“红莲”融解掉再描。第二阶段时神乐会被抓走，没有神乐就看不到弱点，因此一定要救回来。当BOSS用手掌攻击时，让它击中“辉玉”就能使其气绝，趁这个机会跑上手腕救人就好。第三阶段弱点被怨灵覆盖住，要从神乐身上牵线连到怨灵就能将其驱散。BOSS用追尾龙卷风攻击时，一定要躲远一点。用通常攻击伤害本体或是对篝火使用“一闪”都会出现回复道具。击败BOSS后，配合神乐的动作连续三次画圈成功就能获得胜利。

西安京（庶民街～贵族街）

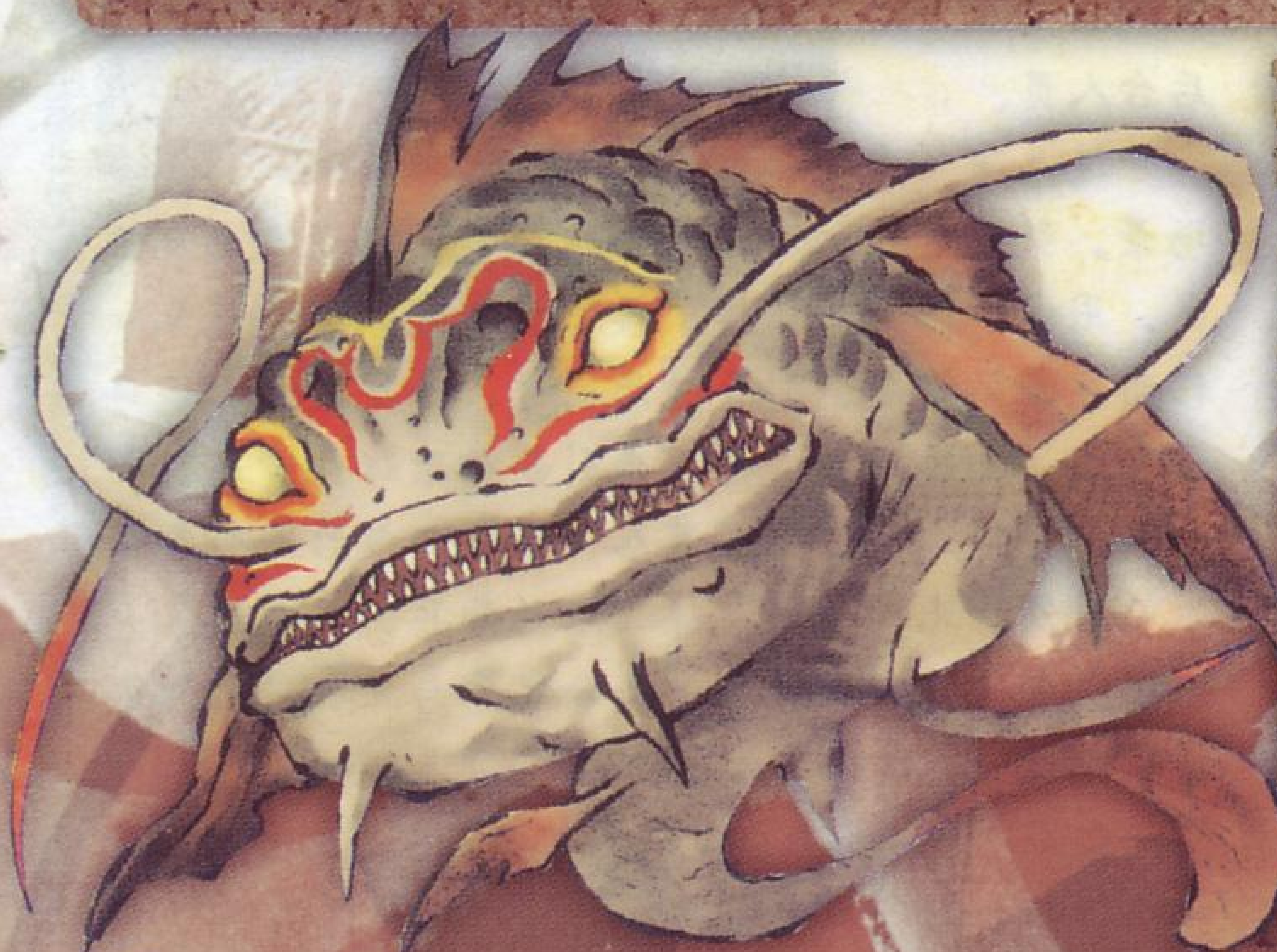


虽然没有怨灵王的头绪，不过神乐愿意代替巫女长去驱除城内的怨灵。东奔西跑了结怨灵之后，怨灵王竟然出现在空中。无论神乐和小照如何攻击，对方都丝毫无损，只是简单打了个招呼就消失了。痛感自己力量不足的神乐，决心向巫女长学习加强巫女的力量。来到贵族街，因为一个小小的误会而结识了红胡子的弟弟蓝胡子，他也是一个宅心仁厚的医生。来到神殿前，终于迎来了分别的时候，进行修行的巫女在一段时间内无法接触任何人也不能登台演出。即便如此，神乐的决心也没有动摇，并得到了父母的支持。小照相信再见到神乐的时候，她一定会是一个出色的巫女。

单独离开的小照在路上被一个操着奇怪口音的金发男孩叫住。男孩不由分说骑上了小照的背，在一群士兵的追赶下逃离了贵族街。男孩自我介绍叫九郎，并夸耀自己是乘着流星降落在两岛原的，不过小照根本就没什么兴趣。正在这时，一位学者姐姐来到面前突然倒了下去。从学者姐姐口中，小照与九郎得知怨灵王的真实身分是已死的“菅原道真”，他现在率领着妖怪侵占了遗迹，似乎在找什么东西。而现在遗迹内还有一位老发明家源内没有逃出来。九郎与小照决定前去救助老发明家，现在又一对搭档结成了。



然而就在准备启程之时，怨灵王的妖气侵袭了整个西安京，连神乐的父母也被诅咒而倒地不起。此时奉巫女长之命前来救助大家的神乐在施展巫女灵力的时候，突然被怨灵王偷袭并掳走，扬言要吸收她的灵力。事不宜迟，西安京交给蓝胡子医生，小照和九郎赶快朝遗迹出发。



探索

来到西安京北面，靠近巫女长发生剧情。首先前往右边的ヤマネコ亭，之后是左边过桥后的吴服屋，最后是东北边花咲爷的家。之后回到西安京中央发生剧情，再去巫女长的地方发生剧情。穿过北门来到贵族街。

贵族街桥上可以得到神器“足玉”，在桥的尽头发生剧情。之后来到神殿前发生剧情，与神乐分别，与九郎成为同伴。出来之后与白衣男性对话，得到《地下遗迹の调查记录簿目录》。前进一段距离后发生剧情，之后离开西安京时发生剧情。现在要向东北方向的两岛原北进发。



两岛原北



刚刚进入北部，九郎就指挥着小照往悬崖顶部前进。在崖顶调查了菅原道真的墓，似乎九郎明白了怨灵王侵占遗迹的理由，并再次加快了步伐。在遗迹入口正巧遇到出来的一寸，明明也是来找源内老先生的，结果不听人说完话就先跑掉了。小照与九郎只得先进入遗迹。

探索 利用“水乡”扑灭大火后进入两岛原北。之后发生剧情，来到悬崖顶部再次发生剧情。回到原路上向北进发。经过与紫色机器的三场强制战斗后，进入内部发生剧情。用“辉迹”引导九郎飞过悬崖（九郎是浮在空中的），然后以“茑卷”会合。之后剧情，一寸出现，得到《历史绘卷物》。进入地下遗迹。

地下遗迹

遗迹中充满了未知的尖端技术。九郎也坦白自己是月之住民，乘着被误认为流星的宇宙船来到地球。在探索遗迹的途中，发现了能够读取最近发送信息的机器，不过关键的数据都已经丢失，看到一半机器还坏掉了，完全没有半点头绪。来到地下三阶后，为了继续深入必须先停止电流，为此小照和九郎来到遗迹外面，用可以自由飞翔的羽衣准备飞上云层阻止闪电落下。岂料此刻竟然挂起一阵狂风，羽衣不受控制，小照与九郎被吹向远处……

探索 进入遗迹后发生剧情，先去右边，引导九郎飞过悬崖后会合。龙头吐出的火球可以用“一闪”打回去，由此让尖刺下降，再引导九郎去踩上黄色机关，打开通道的门。接触紫色的烟，战斗之后得到“勾玉の键”，用它打开左侧的门前进。打倒两个龙头开门，之后击倒中间的龙头停止电流，绕到对面去，然后引导九郎踩上左侧的黄色机关开门，注意破坏碍事的龙头。切换场景后发生剧情，往上走战斗。战斗之后继续前进，击倒龙头开门，触碰紫烟后战斗，接着来到地下2F。

地下2F先绕开巨大的电棒，依次踩下两头的蓝色开关就能打开新的道路。接着是强制战斗。胜利后往前走，踩住红色机关后，引导九郎前去黄色机关，用“一闪”反弹龙头的攻击，待九郎踩下机关后会合。以“一闪”斩开岩石后前进，接触右上角的紫烟后战斗。接着前往左下回收宝箱后，往下走净化掉诅咒地，前往下一个区域。调查黑色石板后将其修复，打开门后向前，触碰紫烟战斗。接下来调查石像后习得笔调“双极”，练习完毕后得到绘卷《双极》。接着前往地下3F。

地下3F首先闪避电棒，击破龙头，然后以“双极”画∩开门。接着先走左边绕到下方，将写着∪的球运到上方，然后画∩让两球相斥，再让滚到房间上面的球相斥一次以压住机关开门。进门后先进入第二个房间，诱导九郎移动至蓝色机关，然后以“茑卷”会合后共同踩下。这样第一个房间就会出现写着∪的铁球。让它们相斥后压住红色机关，会出现一个网状的图案，一定要记好。接着回到之前的区域，调查右边的机器，按照刚才看到的网状图案将其连接起来，就能打开右下角的大门。强制战斗之后切换场景，往左边回收宝箱后，前往右边使用“辉玉”开路进入下一个区域。接下来是强制战斗，胜利后调查台座得到“羽衣”，然后通过打开的门上到地下2F。途中会有剧情，之后通过楼梯再次回到地下3F，调查中央的电流后离开遗迹。剧情发生后回到アガタの森。



アガタの森

昏迷之中，小照幻听到了国主激励的声音。醒来发现了小猎人，原来此处竟然是アガタの森。现在失去了羽衣，无计可施的小照和九郎暂且听取小猎人的意见，去找木仙婆婆占卜。帮助婆婆夺回占卜道具后，通过占卜得知现在进入鬼火市场，就能拿回羽衣。外出后正好遇到五团鬼火组成入口，事不宜迟动身吧。

探索 アガタの森退水以后，地图有不少变化，可以好好探索。首先前往木仙婆婆的店，与其对话后得到《ぼくせんババの商卖道具目录》，然后在地图上标有红印的地方找回四件道具。“怪しげなお札”利用“辉迹”和“茑卷”就能拿到，“怪しげな水晶”需要净化诅咒地面，而“怪しげな骨”和“怪しげな首饰り”则需要打倒敌人。收集齐全后再次与木仙婆婆对话，然后外出触发剧情。画出五角星后进入鬼火市场。



鬼火市场

变装之后再次潜入市场。顺利从小妖怪手中取回了羽衣，找回了缺失的一枚翅膀，还学到了新的笔调“疾风”。成功逃出了鬼火市场，现在有了羽衣和“疾风”的帮助，可以去雷云了。

探索 首先重新画两张脸吧。往前走用“辉迹”和“茑卷”通过大坑。接着会强制战斗。之后继续前进（记得回收之前拿不到的宝箱，活用“辉迹”）与蓝色鬼火对话发生剧情，习得笔调“疾风”，得到绘卷《疾风》。现在要从鬼婆那里逃走，前半部分要不断往下逃，利用左右移动与跳跃来躲避障碍物，岩石用“一闪”斩断，鬼婆会扔出刀子攻击注意闪避。后半部分会变成向右逃走，用跳跃和“一闪”来避开障碍物，途中会有上下分歧路线，上方要躲避鬼婆的刀子攻击，比较麻烦，因此推荐走下方闪避落石和陷阱。成功逃出后就要去雷云了。



雷云

来到雷云之上，与喜欢音乐的雷神族朋友们开了一场音乐会，习得了新笔调“迅雷”，还得到了避雷的宝物。在雷神族的“欢送”下，再次来到了遗迹。这次一定要打倒怨灵王。



探索 一开始就是迷你游戏，以“疾风”逆向抵消掉吹来的风就行（记住画漩涡图案可以往画面里面方向刮风）。到达雷云之后，以“疾风”吹散堵路的云前进。太鼓跟弹簧一样，算好时间点按B键起跳就会变成大跳。之后将水引导至云层上就会形成彩虹桥。来到中心以后发生剧情，进行迷你游戏。将出现的音符用“一闪”斩断。当音符由蓝转红然后消失后，会扣掉小照的体力，体力全部扣光则失败，演奏结束前还有体力就算成功。诀窍在于尽量一次斩掉多数音符，这样就会出现回复道具。通过迷你游戏后发生剧情，习得笔调“迅雷”，练习打开宝箱后得到“でんでん太鼓”，这样就可以无视电流前进了。现在出发去地下遗迹。





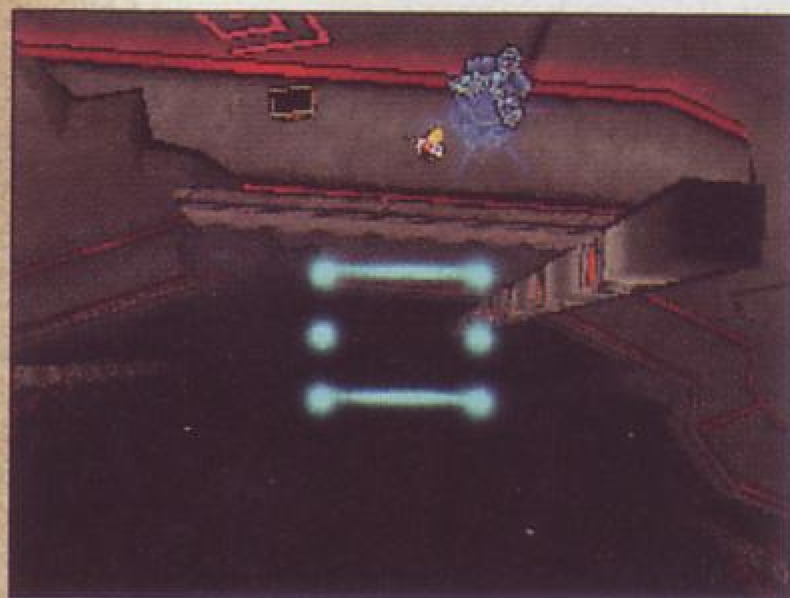
探索

剧情之后跟随箭头前往地下3F，中途无视所有的电流。来到地下3F以后发生剧情，进入地下4F。

地下4F，首先用“疾风”画出漩涡来使风扇转动，即可开门。先走右边回收宝箱，再走左边，用“疾风”停止风扇，然后用老办法过坑，下到地下5F。

地下5F，踩下红色机关让雷标志带电，以“迅雷”开宝箱以后用“辉迹”去取。打开门后前进，踩下深处的黄色机关后，用“迅雷”把最下方的电流传递到门上就能打开。切换场景后，踩下红色机关停止一个风扇，然后用“疾风”制止另一个风扇，再引导九郎踩黄色机关破坏风扇，以“蔦卷”通过。最后以“双极”开门后前往地下6F。

地下6F先以“辉玉”开路，然后让九郎从水路往上走踩黄色机关，小照在右边进行引导。会合之后以“辉玉”切换区域，来到七排段落的场景，首先进入第二排最左边的门，然后进入第四排最右边的门，即可来到第三排得到开门道具。接着回到第四排进入中间的门，来到第五排后先“一闪”右边的岩石后进入回收宝箱，然后斩断第五排左边的岩石进入左边的门，接着用勾玉开门，进入最深部。



来到最深部首先是一场战斗，接着用“疾风”画螺旋转动两个电扇生成道路。切换场景后又是战斗，然后以“辉迹”+“蔦卷”来到左边进行战斗。战斗结束后让风扇转起来，就会看到网状（？）图，接着回到中间启动机器，打开右边的门，进入下一个场景。来到大门前发生剧情，进入ダイダラボッチ所在的房间。

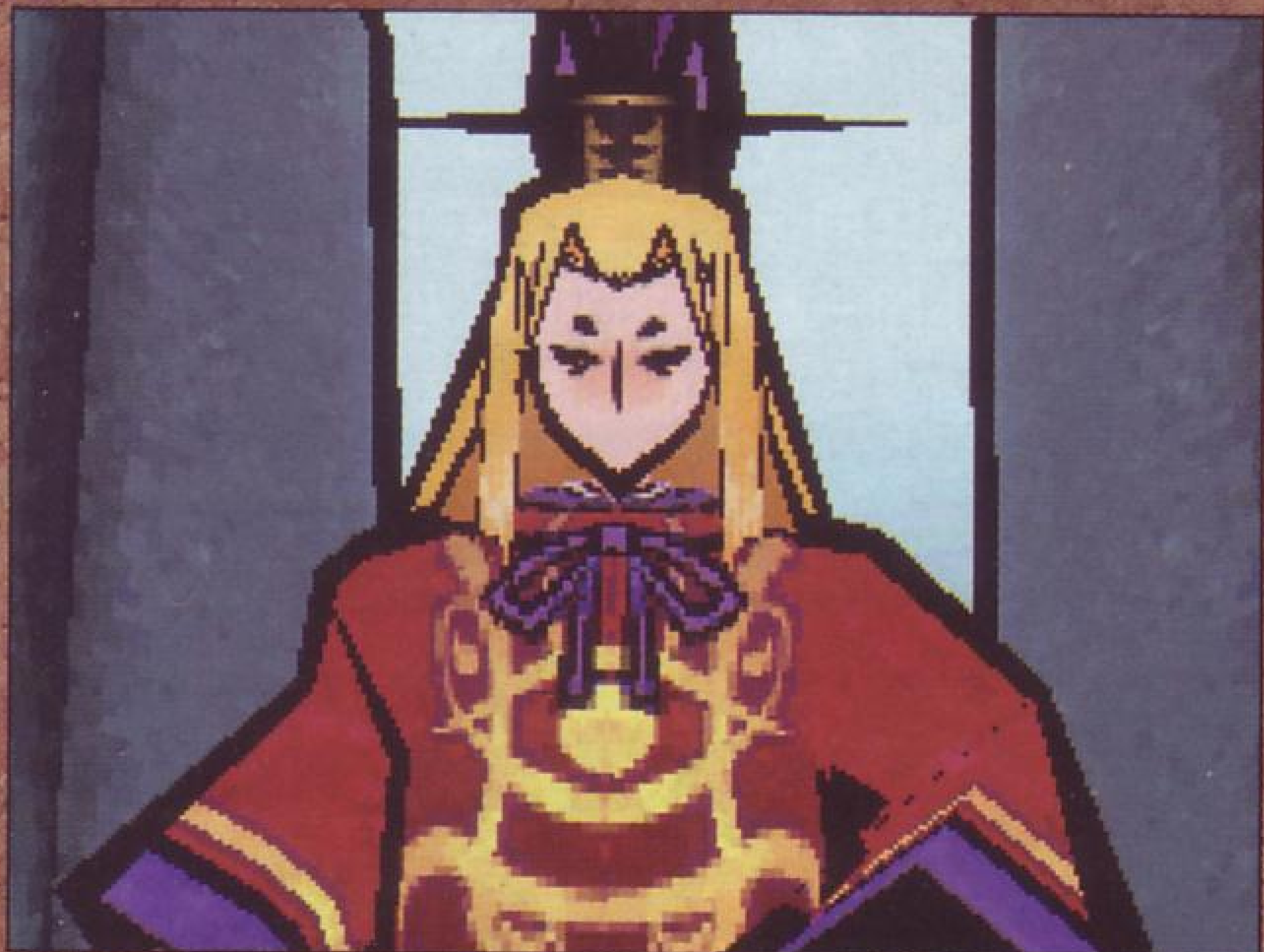


接下来需要与时间赛跑，5分钟内要爬到顶部。首先从脚部上到膝盖部，利用“蔦卷”到另外一边的大腿部，接下来一边用“一闪”阻止怨灵王的攻击，一边向上攀爬。上到腰部后进入ダイダラボッチ体内，蓝色的机关跟雷云上的太鼓一样，掌握好时间点按B变成高跳，不断向上跳。来到体外后，向右走以“蔦卷”直接来到顶部发生剧情，进行BOSS战。

净化菅原道真之后，九郎离队，小照与神乐再次组成搭档。现在的目标是西安京庶民街。前往物实大镜前有剧情，得到カグラのお守り。之后就可以在物实大镜（带有×标记的镜子）前进行传送了。

地下遗迹

进入遗迹后立刻遇到了漂亮的学者姐姐，不知为何，九郎与学者姐姐竟然订下了约会……下到遗迹最深处，找到了被怨灵王抓来维修机器的源内爷爷，而机器的修复也告一段落。就在九郎要破坏机器的刹那间，怨灵王突然出现弹飞了他，而那身姿根本就是本已死去的菅原道真！作为怨灵王复活的他二话不说启动机器，唤醒了月之巨人——ダイダラボッチ，要给地上所有的生灵带来死亡。让源内爷爷先行逃出后，九郎与小照启动了传送装置来到ダイダラボッチ所在的房间。ダイダラボッチ头顶装有只有月之民才能操纵的紧急停止装置，小照和九郎来到顶部，怨灵王质问为何要帮助人类这种凶残而自私的生物，九郎和小照则始终相信人类有着美好坚强的一面。气急败坏的怨灵王向小照和九郎袭来……



击败怨灵王，阻止了月之巨人，并将菅原道真的灵魂净化。之后九郎与学者姐姐前去修理菅原道真的墓，而小照与神乐先回西安京查看居民的情况。

BOSS战 怨灵王



如果不将九郎放在装置前，就会遭受ダイダラボッチ的攻击，因此尽量不要让九郎离开装置。由于怨灵王也会攻击九郎，当九郎血量危险的时候，就放到小照身上暂且回复一下。

怨灵王一直飞在空中，要等他开始蓄积雷电的时候，用“疾风”将其打落，他用俳句攻击或是冲刺攻击时以“一闪”反弹掉。受到一定程度伤害后，他会来到中央上空准备出大招，这时要引导九郎去阻止掉，否则会受到极大的伤害。大招被阻止后怨灵王会气绝，是削减其体力的好机会。不过注意他回复妖力的时候会放出周身的冲击波，不要贪刀。

两次气绝之后，怨灵王会放出分身。分身无法分辨，只能以攻击的方式看是否造成伤害来判断。

战斗结束后有剧情，之后对妖气使用“一闪”，然后对菅原道真使用“樱花”。

西安京



西安京的人们已经从诅咒中解脱了出来。按照约定，神乐到蓝胡子家中领取了秘药。之后赶到药师村，菖蒲正处于命悬一线的危险关头。拿到蓝胡子的药后，红胡子立刻调合出了治百病的万能药，将菖蒲的绝症彻底治好了！看到祝贺的烟火，大家都流下了感动的泪水。

解决一桩大事后，返回西安京。来到贵族街源内爷爷的工房里，他不知道在遗迹中捡到了什么设计图，又在制造什么东西，简直成了噪音公害。先抛下他不管，小照和神乐决定前去参拜菅原道真的墓。

参拜之间，从墓中突然升起一股妖气，正是之前从菅原道真身上剥离出来的妖气。妖气集合起来，自称为恶路王！并一击夷平了地下遗迹，向众人展示了它还未完美的实力。恶路王拥有回到过去



的能力，而现在它就要回到过去八岐大蛇被天照消灭的时候，让自己变得完美。众人心事重重地回到源内爷爷的工房中，九郎惊讶地发现源内爷爷刚刚造好的东西，竟然是月之民的时间跳跃装置！众人商议后决定让学者姐姐和神乐留在现代以防万一，而九郎和小照则回到九个月前去阻止恶路王。这不会是永别，许下再会的约定后，九郎和小照消失在了机器中。

探索

现在让绝大多数住民迁移药师村的条件已经满足了，可以趁此段时间四处看看再发展剧情。

进入主线剧情，首先到西安京庶民街。在右边蓝胡子家中拿到蓝胡子的药。然后去药师村红胡子家里，上到2楼发生剧情。接着沿着物实镜东北边的路，前往尽头菖蒲的家中，上到二楼发生剧情。剧情后回到西安京庶民街。

前往中央火台处发生剧情，使用“迅雷”将幽灵身上的电流连接到男人身上。之后前往贵族街发生剧情，来到西北方向的塔背后，利用“蔓卷”上去，进入塔中发生剧情。之后前往两岛原北的菅原道真之墓。发生剧情后再次与九郎成为搭档。回到西安京贵族街，前往西北方向的高塔工房中发生剧情。

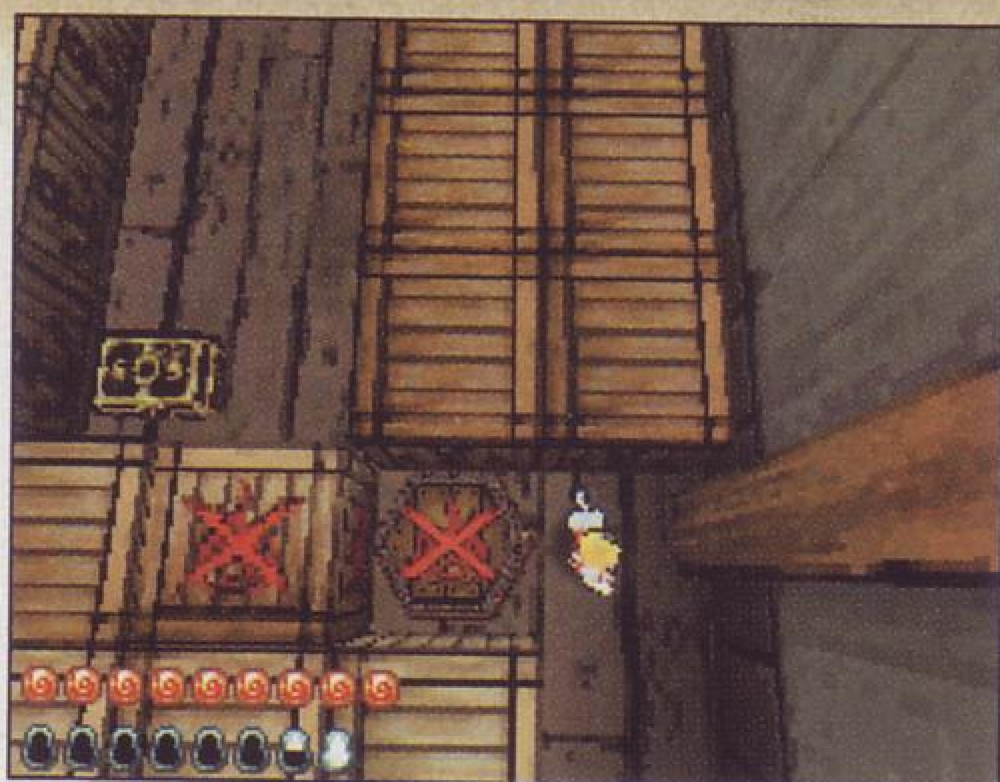
高丽丸

时间跳跃成功了是不错，但干嘛要出现在海的正上方呢？一人一狼即将溺水之际，被路过的船只搭救上来。感谢船长的救命之恩后，向船上的人打听恶路王的消息，未果，却得知了“知识の宝玉”一事。向船长询问后，得知相关情况要请教海之王妃的乙姬大人，然而呼唤她的ホラ贝却不知道掉在船内哪儿了。折腾一番找到ホラ贝后，召唤出乙姬大人说明来意。在小照的帮助下，乙姬成功化为水龙之姿，准备带领两位前往知玉の宫。然而九郎因为不会游泳无法同行，这里乙姬叫出了她的侍女奈奈美，陪同小照一起行动。再次见到奈奈美，小照非常开心，但是九个月前的奈奈美还不认识小照呢……与奈奈美一起乘着乙姬变成的水龙来到知玉の宫正上方，乙姬将潮满玉和潮干玉交给奈奈美，控制水位使小照得以来到入口处。



探索 先进入船舱中，进入深处发生剧情后回到甲板上找船长（途中的机关以“双极”来触动）。之后开始寻找ホラ贝。

首先进入船舱中，沿路走下去（顺便修好水槽），拦路的铁锚用“双极”处理掉，来到有旋转大炮的房间后发生剧情（调查大炮，在炮口朝向屏幕的时候使用“辉玉”，可以得到宝箱），之后继续前进来到货物室，以“双极”移动货物前进，在画着炸弹的木桶上安放“辉玉”就可以继续前进，得到“鉄の扉の键”。回到旋转大炮的房间，打开



右下角的铁门，进去后得到“ホラ贝”。从货物室的楼梯回到甲板上发生剧情。根据画面提示连续画圈成功五次。剧情后到达知玉の宫。

知玉の宫



找到缩小身体的宝贝后进入知玉の宫，结识了紫式部。她将被妖气侵蚀的知识の宝玉净化后，正要为小照调查恶路王的情报，而此时她所撰写的“恋爱小说”中的男主角“光源氏”也化为妖怪从知识の宝玉中逃脱出来，靠着美型的外表掳走（？）了奈奈美。不得已，一阵搜索之后解决了这场骚动，光源氏也被紫式部亲手“抹杀”掉。回到正题上，有关恶路王，调查出的情报是：暗的集结体，因为没有肉体，要在现世活动必须依靠凭依体，曾经凭依过八岐大蛇与常暗之皇，不过最能引出恶路王力量的，则是光属性的凭依体。当光与暗合为一体之时，恶路王就会成为没有弱点的完美存在。但是要凭依光属性的凭依体有一个必要的条件，就是恶路王必须要沐浴过八岐大蛇的血才行。而提供这一情报的人名叫牛若，是月之民，二百年前来到中津国，现在是阴阳师特搜队队长。



探索 在1の间右上角找到贝壳，用“樱花”打开后得到道具“打ち出の小槌”，缩小身体后进入2の间。首先触碰紫气强制战斗（用“辉玉”可以轻松解决），之后跳入水中切换为横向卷轴场景，闪避敌人，斩断岩石，以“双极”打开墙壁前进，注意被墙壁夹住就会死。把这个场景分成五段平路，第二段和第五段走上半部分，第三段走下半部分可以回收宝箱。来到最里面进行BOSS战。

战后进入3の间，强制战斗后发生剧情，奈奈美被抓走，小照独自前往4の间。



4の间对右上角的柴火使用“一闪”后进入5の间。5の间将中间的神像和左上角的勾子连接起来后进入6の间。6の间对左下的书堆“一闪”后进入7の间。7の间将帘子“一闪”后出现上下两个勾子，将它们连起来后出现阶梯，上去踩下机关后对着被子“一闪”，之后进入8の间。来到中央后发生剧情，夺回奈奈美。大段剧情之后回到高丽号上。



BOSS战 海星鬼

首先以“一闪”或通常攻击打掉它的脚部，才能攻击它的核心。BOSS在还有脚的时候会使用气泡攻击或是撞击，只剩核心的时候，如果是蓝色蓄力则是水流的直线或圆形攻击，如果是红色蓄力则是撞击。难度不大。

高丽丸

要事办完了，乙姬吩咐奈奈美送小照回到船上。不过船被几个妖怪占据，船长他们无法让船靠岸。收拾掉它们之后，小照与奈奈美告别之际，一条鲶鱼突然窜出来，抢走了潮满玉与潮干玉。奈奈美大惊之下，跳下海前去追赶（也就是说，追了九个月一直没成功）……

独自前去调查的九郎回来后整理了情报，惊觉恶路王打算使用十五夜在十六夜之祠被天照击杀的八岐大蛇的血来清洗自己，而更麻烦的是，今天就是十五夜！必须尽快赶到十六夜之祠。

为了加快速度，小照把“打ち出の小槌”交给了船长保管。但正当他们要启程之际，真正的水龙出现并开始摧毁高丽号！虽然九郎与小照打算出手相助，却被船长所阻止，因为他们有着更加重大的使命。船上的成员拼命拖住水龙，让小照与九郎得以离开。在空中，小照流下痛苦的泪水，身后是被水龙掀翻的沉船，以及海上男儿一腔不屈的热血……



探索 一共7个妖怪，分别位于甲板上、甲板房间二楼、甲板上二楼、船舱内通路、有水槽的房间、有大炮的房间和货物室，依次打倒就行（对付旧赤天邪鬼，当它抱着琵琶石化无敌的时候，要先“一闪”它的琵琶）。之后发生剧情，奈奈美离队，与九郎组队，来到十六夜の祠。

十六夜の祠

在入口处看到了九个月前还是胆小鬼的须佐之男。这时从河中漂来了溺水的国主，须佐之男立刻将其救下，这就是父子俩的相遇。将国主寄放在十六夜神社后，一行人朝十六夜之祠出发。在地下的宝物库，大家发现了百年前的英雄伊邪那岐的武具，然而须佐之男却坚持不穿，不是以伊邪那岐子孙的身分，而是以一个男人的身分来夺回自己心爱的奇稻田，于是武具就暂时由小照保管。最终小照一行踏足天照与八岐大蛇的决战场地，静观历史重演，天照与须佐之男合力击败了八岐大蛇。而他们离去后，果然恶路王出现了。由于九郎与小照的阻挠，恶路王无法在这个时代拿到八岐大蛇的血，于是转移向另一个时代。小照与九郎紧紧跟上，一起进入了传送空间……



探索 剧情之后强制战斗。之后来到十六夜之祠入口，与须佐之男对话，配合须佐之男的斩击划线。



进入5F，首先触碰紫烟强制战斗（炎兽全身缠绕着火炎时是无敌的，“恵雨”与“疾风”是其弱点），中途遇到两个妖怪把守入口不许进入，先迂回到背后，强制战斗后，引导九郎度过断崖，然后会合得到道具“邪鬼面纱”，变装后就可以进入里面了。

到4F后，先往右边前进，在标有∪符号的门前画∪字将“牢狱の键(イ)”吸出来。往右走打开标有イ的牢门，放下九郎同时踩住两个机关，中央的水就会退去，3F的入口也会打开。回到中央大厅，攻击圆盘上的绿天邪鬼，来到3F。

3F往右边来到锅旁，将水引入锅中，踩着食材过去，然后踏上传送带向上走，踩下右上角的机关后，中央的水会退去，2F的入口也会打开。回到中央大厅，攻击圆盘上的绿天邪鬼，来到2F。

2F往右走，用“一闪”攻击金色的壁挂，踩上黄色的机关，中央的水会退去，1F的入口也会打开。接下来你们懂的。

来到1F进入右边的通路，调查红色的墙进入内部。然后调查右上角的红色墙壁得到“训练许可证”。回到中央圆盘处，画出“疾风”的漩涡图案，回到2F。

进入2F右边的训练场，与赤天邪鬼对话开始5连战，胜利后得到“万能键”，这样就可以打开所有的锁了。之后回到4F去救助九郎，成功之后再次来到1F。

1F进入右边，利用“辉迹”+“蔦卷”移动到中间的平台上，然后把面前的两个勾子连接起来，进入内部。剧情之后拿到“黄金ノ邪鬼面纱”，回到3F。

3F与传送带上方桥上的天邪鬼对话，可以交换到“秘传ノオ酒”，接着回到5F，把酒拿给看门人就能进去了。到顶上以后发生剧情，配合须佐之男的攻击画线，连续成功7次就过关。之后发生剧情，来到百年前的神木村。



神木村～神州平原（百年前）



时空穿梭后降落的地点是百年前的神木村，正是八岐大蛇选中神木村的住民作为祭品的时候。在帮助神木的幼苗成长后，小照和九郎决定先去十六夜之祠埋伏等待恶路王。然而就在半途中，九郎的挂饰突然发光，向他传达了他的真正使命。惊愕万分的九郎非常沮丧，不辞而别，只留下小照孤身前往目的地。不过小照在十六夜之祠入口前认识了一位名叫满腹的人，他正要去十六夜之祠搭救他的母亲，于是顺理成章地成为了小照的搭档。在准备进入十六夜之祠时，突然听说满腹的母亲要被女天邪鬼旨美做成祭品料理献给八岐大蛇，满腹与小照赶紧尾随旨美上船，来到了冰室。

探索

首先前往东北的广场，对树苗使用“樱花”。接着就可以出村了。



大家注意，现在可以通过物实大镜随时传送回之后的时代，因此没有完成收集要素的玩家现在也可以回去。

出村后触发剧情，接着往北走，会看到诅咒地面和裂缝排在一起，用“樱花”与“辉玉”搞定后入内，以“一闪”斩断岩石，用“辉玉”炸开裂缝后得到“新种の药草”，将其交给村口的小孩后，得到“肉”。接着进入神州平原南边区域后发生剧情，九郎离队。前往十六夜神社，与鸟居前躺在地上的人对话，将肉交给他之后发生剧情，满腹成为同伴。接着前进来到百年前的十六夜之祠阶梯前发生剧情，来到冰室。

冰室



来到冰室后，打探到这里收藏着能够破坏任何结界的琥珀，看来要进入十六夜之祠就全靠它了。一番探索之后，打败了看守妖怪蛟，得到了琥珀，顺带还将被冻结的小照的先祖白野威救了出来。虽然白野威身受重伤，但还是坚持要赶去十六夜之祠消灭八岐大蛇。看不下去的小照拦住了祖先，表示要代替它去消灭八岐大蛇。被小照的决心所打动，白野威静卧下来养伤，小照与其道别后先行离去。再次潜入船上，回到了十六夜之祠。

探索

首先以“红莲”融化冰后入内。沿路上会遇到许多冰块，将其融化后会出现各种东西。这里要融掉封住宝箱的冰，得到“冰室の扉の键1”。切换场景后调查大炮，让满腹坐上大炮后以“红莲”点燃引线，再以“蔦卷”会合。接着融化冰后进入中部场景。

中部场景中，首先无视大门往右前进，切换场景后地面全是冰，处于滑行状态。前进到右边的区域后，满腹可以无视冰刺地形，因此引导他到对面后再以“蔦卷”会合。先以漂流过来的冰块当做踏板往下走，拿到左下的“冰室の扉の键4”后再以漂流冰块往上走。融解掉右上角的冰块后，水流会转向右边，踩着冰块过去后，以“辉迹”和“蔦卷”分别让小照和满腹踩下两个机关，这样针刺会消失，让满腹向下移动到针刺上会合，继续往下引导后会合前进。切换场景后，来到下方的区域，斩断冰柱后做成桥，到尽头后让花苞开花成为升降机，接着是强制战斗。切换区域后，再次来到全是冰地面的滑行场景，从下面到上面区域后，反方向滑回来，以“红莲”融掉中间的冰块后撞到宝箱得到“冰室の扉の键2”，接着进入上方的区域（千万不要走左边的岔路，是单行道，如果不慎跳下去，就得从中部的第二个滑行场景开始重新走一遍）。最上方区域先从温泉引水做成冰桥，强制战斗后炸开崩裂的地面会涌出温泉，做成冰桥过去后，引导满腹拿到“冰室の扉の键3”。然后回到前一个区域，走左边的岔路回去，用4把钥匙打开大门前进。剧情之后，融掉冰块来到上部场景。

上部场景需要以大炮前进，无论走哪条路线最终都能到达目的地，看起来没有大炮的小岛，只要去倒敌人打开宝箱，大炮就会出现。有时间的话当然推荐大家将这里的宝箱全部回收。但是不管怎样，最上排最左与最右两个小岛上的宝箱关系到收集要素，不能错过。到达终点后强制战斗。之后切换到有河流的场景，需要乘着冰块前进。注意冰块会渐渐溶化，因此要时常跳上陆地等待新的冰块。还有在行进途中会看到一块巨大的冰块，如果将其融化掉就无法得到这里的宝箱了，因此无视它吧。切换场景后来到岔路口，现在还无法融解冰块因此先向左边走。接着乘上缆车，以“双极”交互画出∪和∩前进。进入最深部后打开宝箱拿到真珠，然后回到之前的岔路口。发生剧情后展开BOSS战。胜利后融解掉冰块。回到船头发生剧情，前往十六夜之祠。

BOSS战 蛟



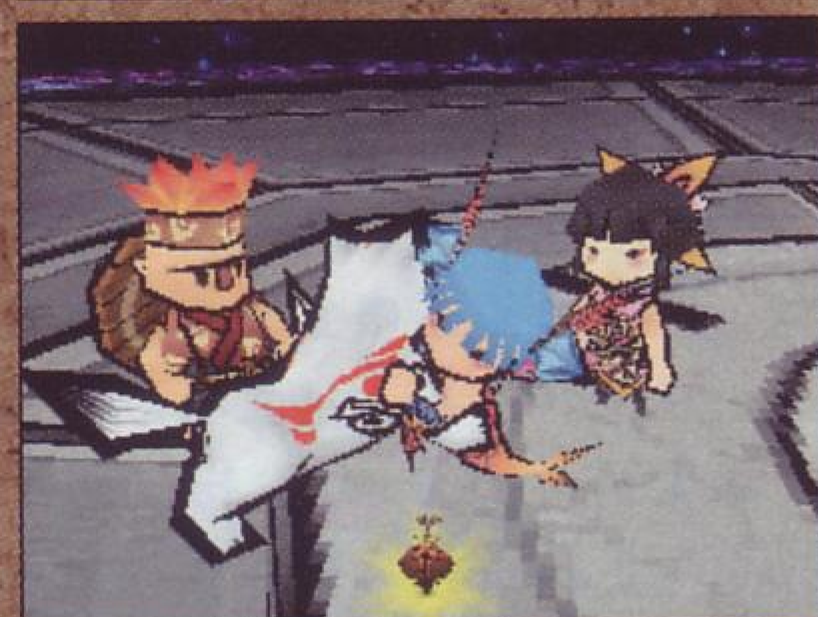
首先以通常攻击对其造成一定伤害后，BOSS会气绝，此时它头上会出现冰刺。将其“一闪”之后，BOSS的头部会被冰刺固定。此时往下走到大炮旁，让满腹坐上去，点火后进行撞击造成大伤害。从第三次发射大炮开始，BOSS会制造冰墙防御，一定要在撞到冰墙之前以“红莲”将其融解。BOSS中弹4次后即可击败。

当通常攻击不奏效的时候赶快远离BOSS，此时BOSS会使出撞击、冰刺攻击和吹息攻击。撞击只要远离就可以躲开，冰刺攻击从地上的影子来判断落点，吹息攻击分为追尾的和横一排的，因此此时尽量远离BOSS。



十六夜の祠（百年前）





做好视死如归的觉悟，小照与满腹冲进了敌人的大本营。然而没走几步，满腹就饿得一步也动不了了。此时又中了敌人的陷阱，掉落到敌人的料理鱼锅之中。小照本以为难逃一劫，没想到满腹直接把大锅的鱼汤全部喝光！毁坏掉这个害人的陷阱后，很快满腹就找到了母亲所在的地方，但此时因为喝掉妖怪汤，结果肚子痛了起来，无法行动。小照只得单独冲入敌阵，救出了险些被做成料理的满腹母亲，母子俩终于团聚。但就在满腹犹豫着送虚弱的母亲回家还是陪同小照讨伐八岐大蛇时，九郎出现了。他已经下定了决心，并说服了满腹贯彻自己最初的目的。在九郎的陪伴下，小照来到了天照与八岐大蛇的战场，正好目睹了最终胜利的一幕。而此时趁着八岐大蛇死亡引起的崩塌，恶路王出现了。虽然九郎与小照上前阻止，但在崩塌落石的干扰下，恶路王还是得到了大蛇之血。胜负已定，恶路王离开此地，九郎叫小照先行逃避，自己则上前追赶恶路王。





无奈之下，小照跟随众人返回百年前的神木村。本就重伤未愈的白野威在刚才的落石崩塌中保护伊邪那岐而加重了伤势，奄奄一息。此时得到大蛇之血净化后的恶路王出现，向众人展示力量，中津国一片浩劫。此时白野威用尽最后一点力量，挡住了袭向众人的一发强大妖气，因此魂归天际。为了给白野威报仇，也为了守护这个世界，小照与白野威的搭档一尺法师联合起来，向十六夜之祠进发。

来到十六夜之祠顶部，小照却见到了难以置信的一幕：分别已久的国主站在正中央，而九郎对其行下属之礼，称其为恶路王！原来当天照击败常暗之皇时，暗之力量分成五份飞散出去，分别依附在五个凭依体上，而国主正是其中之一。之后与小照一起冒险的国主也在恶路王的操控下，无意识间诱导着小照接连击败了其余四个凭依体：大蠢怪、鲶鱼怪、连狮子与怨灵王，结果使得五股力量归一，全部集中在恶路王的身上。利用大蛇之血净化自身过后，恶路王终于可以依附在国主的身体上，达到了完美的境界。而九郎确认恶路王的胜利之后，自愿走上了侍奉恶路王的道路。

为了好好“答谢”帮助自己的小照，恶路王将小照与一尺吸入了暗の世界。在这里，小照曾经击败的四大凭依体都挡在了它的面前，将小照逼入了绝境。危急时刻，一尺使出了召唤同伴的秘术，配合小照笔神的能力，能够跨越时空召唤出同伴。即使九郎尝试阻止，也无法抵挡同伴间的思念！

探索 调查入口会发生剧情，之后进入内部。

注意，一旦进入将无法返回，因此这是回到现代最后的机会。有什么收集要素没完成的最好先回去完成。

沿着阶梯直上，发生剧情后强制战斗，之后以“一闪”将装置破坏掉，从4F开始行动。来到岔路口先走左边回收宝箱，如果直走之后则无法再回来。左边的房间靠“辉迹”+“茑卷”回收宝箱，顺便可以救助一个被冻住的妖怪。回到岔路口，往上走发生剧情，满腹离队。绕一个大圈后进入中间的房间发生剧情，之后用“茑卷”救助掉入锅里的人，强制战斗。剧情之后九郎成为同伴，从东北方向的入口进入下一个房间。之后会发生强制战斗（击倒敌人后与天邪鬼对话，对方还会感谢你）。回到之前的房间，由正上方的通路前进，来到5F后直走顶端。剧情后配合伊邪那岐的剑闪画线，8次连续成功即可过关。剧情完结后，九郎离队，回到神木村（百年前）。

离开神木村时发生剧情，直接进入十六夜之祠。接下来一条直线冲到底，触发剧情，配合一尺的动作挥动画笔后，进入暗の空间。



暗の空间

小照的同伴到齐，恶路王似乎也大感兴趣，将大家分别送进了不同区域的暗の空间。小照与同伴们排除万难，将之前遇到的凭依体再次击败，来到了九郎面前。仅凭口舌无法说服九郎，在经过碰撞心灵的一战之后，九郎认识到自己内心不敢直面命运的软弱，承认了自己的败北，而小照也原谅了他。此时，恶路王操控暗の空间将同伴们再次抓走，小照立刻追了上去。



探索 强制战斗后踩下黄色机关，然后前往满腹的所在地（当然也可以先回收宝箱，之后都是一样，没有收集要素），强制战斗。接着去踩蓝色机关，强制战斗。再接下来乘坐大炮前往黑色机关处，进行对大蟇怪的BOSS战。胜利后留下满腹踩黑色机关，小照前往下一个空间。

这次的目标是奈奈美，强制战斗后启动黄色机关，接着再次战斗后启动第二个黄色机关，前往奈奈美所在处，胜利后奈奈美成为同伴。前往蓝色机关处，战斗后启动机关，来到第二个蓝色机关处，战斗后再次启动，回到起点。利用“辉迹”和“茑卷”前往黑色机关处，与BOSS大鲶鱼怪对战。胜利后留下奈奈美踩机关，前往下一个空间。



要救助第三个同伴神乐，大家也该很熟悉这个步骤了。连踩两个黄色机关到达神乐所在地，救下神乐后连踩三个蓝色开关回到起点，利用“辉迹”和“茑卷”通过灵视床，与BOSS连狮子对战。胜利之后继续前进发生剧情，与BOSS怨灵王对战。再次胜利发生剧情后，与神乐告别，进入与九郎的BOSS战。胜利之后发生剧情，突入最终BOSS战。

BOSS战 九郎

前面4个BOSS打法没有变化，不再赘述。

移动速度很快，想要抓到空隙很有难度。不如持续闪避他的攻击令其气绝，再进行伤害输出。另外将其投掷过来的剑以“一闪”反弹回去也可以造成气绝。造成一定伤害后会发生剧情，带上绿色妖气后，速度更快，不过不需要改变战术，依然持续闪避等待气绝就行。再次输出一定伤害后发生剧情，会跳上半空投掷剑过来，以及在地上连仍三把剑，当然可以用“一闪”反弹造成气绝了。地面攻击时仍然保持闪避就行。

老实说，只要一直绕圈就可以轻松击败他，应该是游戏里最简单的BOSS。

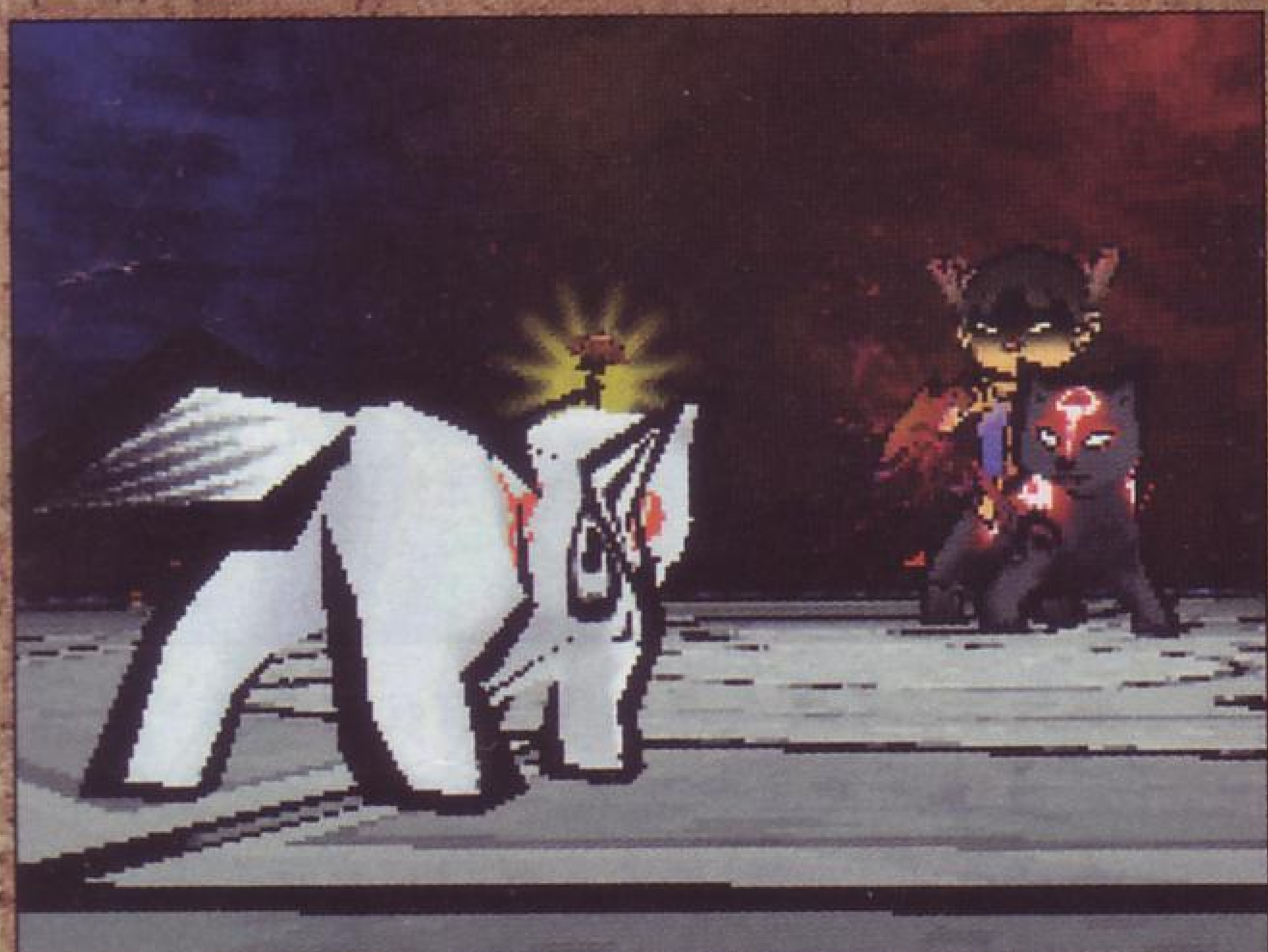
暗の空间·最终决战



小照与同伴们被移送到了一个新的空间。恶路王终于开始正面与小照交战，小照也拒绝同伴们插手，它一定要亲自唤醒国主。但是在恶路王的猛攻下，小照也终于倒下。看不下去的同伴们正准备出手相助，却被恶路王囚禁在暗の空间中。眼看恶路王即将发动最后一击，在小照最危急的时刻，国主的意识突然清醒过来，摆脱了恶路王的凭依。恼羞成怒的恶路王强行将国主囚禁在空间内，并以意识体的形态出现。不过既然国主已经摆脱了控制，面对意识体，小照也没有任何必要留手了。

轻松击败意识体之后，恶路王将一团妖气打入小照体内，将其转移到了一个全新的空间中。然后从镜子中复制出了一个完美的暗之小照！而恶路王自己则以国主的姿态骑在暗之小照背上，开始认真作战。这将是小照目前为止面对的最危险的敌人，但也是救出国主的最好机会。

一番恶战之后，恶路王战败，意识从国主身体里被剥离开来。就在它寻找新的凭依体时，九郎出现，自愿提供出自己的肉体。月之民的身体作为凭依体能发挥极高的力量，恶路王欣然接受。然而进入九郎体内的恶路王，却发现自己无法动弹哪怕一根手指。此刻九郎将真相全盘托出：原来他是阴阳师特搜队队长牛若的复制人，身体拥有特殊构造，只要恶路王进入他体内，短时间内是可以被封印的。只要九郎一死，恶路王也会随之灭亡。知道这一切的九郎耐不住命运的重压，所以才选择跟随恶路王，想要反抗被定好的命运。不过现在的九郎已经彻底觉悟了，选择跟恶路王一起灭亡，并不是要遵从自己的命运，而是为了亲手保护他最爱的这个世界！被九郎的觉悟所感动，伊邪那岐的武具也将力量借给了国主。国主与小照含着泪光，斩下了这充满友情的一剑。





BOSS战 恶路王·意识体

攻击BOSS的手不会造成伤害，因此集中攻击本体。当本体积蓄属性力的时候，手会进行攻击，此时一边注意闪避一边攻击本体。蓄力完成后，本体会进行4到6次吐息攻击，全部闪避后再攻击。在它积蓄火和雷属性的时候使用“疾风”能造成气绝。冰属性的吐息则能用“一闪”反弹造成气绝。

造成一定伤害发生剧情，BOSS会开始积蓄紫色的妖气，此时要尽全力给予最大伤害阻止它，墨水充足的话不要吝啬“一闪”和“辉玉”。成功的话可以造成气绝进行伤害输出，失败的话会损失3点体力，而且BOSS的体力还会得到回复。

当双手浮现∪记号时，以“双极”画∩记号可以造成双手气绝，攻击气绝的手会有回复道具。双手有巴掌、平压、擒拿与蓄力乱打攻击。巴掌与平压可以看见动作后回避，平压甚至还可以在落地预先安放“辉玉”来造成双手气绝。被擒拿攻击抓住后，使用“樱花”可以逃脱。看见双手有蓄力动作就是乱打，赶快退到后面进行回避。

体力清空后会发生剧情，之后以体力与墨水全回复的姿态进行与BOSS第二形态的对战。



BOSS战 恶路王

BOSS也能使用笔调，如果看见红色的笔调出现，赶快用笔调将对手的线条切断。当然小照的笔调也会被BOSS干扰破掉，因此此战使用笔调时一定要快和准。BOSS大叫之后会缠绕着紫色的妖气进行4次攻击，闪避后会出现空隙，可以趁这个机会攻击。BOSS投掷蓝色冰柱过来时可以用“一闪”反弹。缠绕着火和雷时可以用“疾风”吹掉制造出空隙。

打掉1/4体力后会发生剧情，画面变暗，我方笔调会被封印，只能在对方出笔调时予以破坏。BOSS缠绕紫色妖气的攻击变为5次攻击或3次突进，暗之小照也会缠绕着绿色的妖气进行旋转突击，可以闪避也可以使用“疾风”（笔调恢复正常的情况下）使其气绝。笔调被封印时要攻击BOSS一次使其气绝，气绝之后短暂时间内可以使用笔调，赶快往天上使用“光明”画圈召唤出太阳，就可以破除黑暗，让BOSS气绝。



打掉一半体力后再次发生剧情，黑暗降临笔调被封，而且这次即使让BOSS气绝，它也会来打断你的笔调，所以画圈时一定要快。这次BOSS会缠绕红色的妖气跳上半空后高速撞击过来，避开后就会有攻击的硬直。缠绕紫色妖气的攻击变为6次攻击或3～4次突进。当BOSS残血时会再发动一次黑暗，这次对方的笔调会变得异常神速，不过残血已经没啥好怕的了。

击倒BOSS后发生剧情，与国主进行协力斩击即可过关。接下来欣赏感人的结局吧。

大结局



恶路王被消灭，囚禁起来的同伴也解放了，但付出的代价却是九郎的生命。在同伴们的认可下，九郎并非作为一个复制人偶，而是作为小照的好伙伴骄傲地死去。小照以一声长啸，为九郎远去的灵魂奏响了镇魂曲……

数日后，神木村——

国主向须佐之男与奇稻田表明了外出要寻找自己真实身分的决意。看到无法阻止儿子离去，须佐之男大吼着要与其切断父子关系并收回“国主”这个名字。话已至此，国主深深一鞠躬，与两人道别后走出村外。“这个世界上，也有不失去一切就无法得到的东西。”背过身，悄悄淌着泪的须佐之男这样说道。不管花上几年，他们也会在神木村等着自己的孩子带着真正的名字归来，与即将出生的小生命一起。

“我与小照道别，一个人踏上了寻找自我的旅途；一寸带来了请源内爷爷制造的月之飞碟，带上小照前往神仙居住的高天原去帮助天照大神；神乐完成了巫女修行，回到舞台上成为了了不起的演员；奈奈美偶尔会出现在森林里，与小猎人玩耍一番；满腹每天大口吃着母亲做的饭菜；病好的菖蒲如愿以偿来到了梦想的西安京；学者姐姐拿着长笛，依旧在等着九郎归来。这个冒险故事已经落幕了，但是我和小照的故事还没有结束。要说为什么的话，这不过是我还只是毛头小子时候的冒险故事。之后还有什么故事呢，就另找机会告诉大家好了。”



中津国平原上，今天也刮着和煦的春风。



本作很好地突出了“同伴”这个主题，无论是迷题设计与剧情发展都与其息息相关，结局没有落入大团圆俗套，给人一丝惆怅与极大的感动。而且结尾的处理摆明就是要出续作的，从现在开始期待下一部作品吧！



大神传 小小太阳

文 雷伊&阿鲁 美编 咕噜



沉寂了多年的“《英雄传说》系列”总算再次和玩家见面了，虽说游戏的画面、系统等要素都沿用自“空轨”，不免让人感觉有偷懒的嫌疑。不过实际玩到本作后，就会发现本作的诚意了，优秀的剧情，优美的音乐，数量众多的分支任务可不是偷懒就做得出来的。



POCKET HALO 光环视频收录

攻略透解 GUIDE THROUGH

PLAYSTATION PORTABLE

英雄传说 零之轨迹			
英雄传说 零の轨迹			
Falcom	RPG	2010年9月30日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

系统详解

按键操作

按键	非战斗	战斗
滑杆/十字键	移动	选择目标/移动
○	对话/攻击	确定
×	切换走/跑，长按为加速对话	取消
□	菜单	查看敌人详细情报
△	笔记本	S必杀技
L	切换队首角色	切换视角
R	查看小地图	切换视角
START	查看大地图	－

菜单解说

STATUS	查看角色状态，设置快捷S必杀技	
EQUIP	更换角色的装备和饰品	
ORBMENT	使用魔法及更换导力晶石	
	ARTS	使用魔法
	QUARTZ	更换导力晶石
ITEMS	查看、使用各种道具	
TACTICS	设置角色的排列顺序以及战斗时的站位	
SYSTEM	系统	
	SAVE	存档
	LOAD	读取存档
	DELETE	删除存档
	OPTION	游戏设置
	RECORD	查看已获得的实绩
	TITLE	返回标题画面

笔记本解说

按住△键就会显示出笔记本的种类，然后配合方向键就可以选择想打开的笔记了。其中“调查手账”和“料理手账”在游戏中会经常用到。

调查手账	游戏中流程的进度、任务的要点记录以及完成情况等都可以在“调查手账”里查看，里面记录的内容非常详细，如果卡关了就打开来看看，基本就知道接下来要干什么、前往什么地方了。
战斗手账	记录了每个迷宫的魔兽情报。
料理手账	记录了已学会的菜谱，并且需要进入“料理手账”才能进行料理。
钓鱼手账	记录了钓鱼相关的详细内容。



角色各项数值和能力

名称	含义
HP	生命值，减到0时进入"战斗不能"状态
EP	魔法值，使用导力魔法就会消耗
CP	怒气值，使用技能时消耗
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级所需经验值
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度
MOV	移动力
DEX	器用度，关系到角色的命中率
AGL	敏捷度，关系到角色的回避率
RNG	攻击范围

状态栏

图标	名称	效果
	毒	行动后受到小幅度伤害
	炎伤	行动后受到大幅度伤害
	冻结	行动不能，受到中幅度伤害
	封技	不能使用攻击、技能以及S必杀技
	封魔	不能使用魔法
	暗黑	器用度和敏捷度大幅下降
	睡眠	行动不能
	气绝	行动不能
	混乱	不分敌我进行攻击
	石化	行动不能，受到攻击时30%的几率即死
	透明	敌人的攻击必定会心一击
	物理防御	彻底防御一次物理攻击
	魔法反射	反射一次魔法攻击
	完全防御	防御一次物理或魔法攻击
	HP回复	每回合HP回复
	CP回复	每回合CP回复
	即死	受到攻击后战斗不能

※图标右下角的数字代表状态持续的回合数，其中还包括各种能力的上升和下降，由于都是对应的英文，一目了然，因此就不一一列举了。

战术导力器

这个战术导力器无论是名称还是原理都和《空之轨迹》一模一样，本作的战术导力器上结晶孔一共有7个，不同的角色结晶孔处在战术导力器上的位置各不相同，玩家需要优先开启结晶孔，才能在上面装备对应的结晶回路。开启结晶孔或合成结晶回路需要在导力工房里进行操作，需要耗费玩家攻击魔兽时获得的各种属性七耀石碎片。7个结晶孔可以两段开启，两段开启的结晶孔可以装备高级结晶回路，不过开启所需要消耗的七耀石碎片数量也非常庞大就是了。

作成魔法

不同的角色，战术导力器上的结晶孔位置和对应属性都有区别，部分角色的少数结晶孔开启后只能装备对应属性的结晶回路。除此之外，不同的角色在开启了结晶孔后，这些结晶孔都会有不同的颜色相连，每个结晶回路都有自己的属性值，只要这些由同一种颜色连起来的结晶孔里放置的结晶回路的属性值加起来到达了某个魔法所需的属性值，那么该角色就能使用这个魔法。当然，结晶回路本身也有自己的能力，后期一些高级结晶回路的能力光是看着就让人眼馋。因此，是追求魔法还是追求结晶回路本身的能力，就要玩家自己进行选择了。

料理

前往クロスベル市的西通り的食材店会触发剧情，之后笔记本里就会开启"料理手账"这个选项。玩家可以通过调查各个地方的书架或和特定角色对话后学会各种烹饪手法，选择"料理手账"后可以对已有的菜单进行烹饪。需要注意的是，同一种菜单，根据不同角色对这种菜肴的熟练度的不同，会出现四种不同的结果，除了烹饪失败的料理外，其他三种都会记录在"料理手账"里，其中烹饪大成功的食物还可以作为祭品供给东通り的地藏，随着供奉料理种类的增加，还可以从地藏那里得到不少好处哦！



钓鱼



海上、湖边以及某些有水的场景可以看到有波纹的地方，这种地方就是渔点，只要有鱼竿、有鱼饵，就可以在这里开始钓鱼了。和《空之轨迹》一样，不同的渔点，使用不同的鱼竿和鱼饵，可以钓起来的鱼是不一样的，而且能否顺利钓起鱼也跟玩家拉鱼竿速度有关系。不过总体来说比较简单，大家多熟悉一下就OK了。钓到的鱼都会记录在“钓鱼手账”，这里会记录钓到的鱼的详细资料，对钓鱼感兴趣的朋友可以仔细研究。



赌场



赌场位于クロスベル市的欢乐街，从第1章开始就可以进入了，里面的游戏都非常简单，熟悉规则后很快就可以赢得换取奖品的代币。而且代币也不贵，不想在赌博上浪费时间的玩家可以直接用钱买代币来换取奖品。

奖品名称	效果	代币数量	奖品交换时期
武道着	DEF+20，SPD+5	1000	第1章
にゃんだふるブーツ	DEF+5，MOV+2 回避率+10％	500	第1章
ダーツセット	ランディ房间的装饰品	1000	第1章
みつしぃぐるみ	DEF+2，MOV+1	200	第1章完成分支任务“憧れのみつしぃ”以后
アルティマミックス	HP40％回复，ATS+50％	600	第2章
にゃんだふるコス	DEF+40，回避率+10％，SPD+5	5000	第3章
铁下驮	DEF+55，MOV+1，SPD−5	3000	第3章
ロングバレル	RNG+1	1000	第3章
秘水《月光蝶》	HP100％回复，状态“战斗不能”解除	2500	第3章



任务



和《空之轨迹》一样，本作也依旧拥有数量众多的任务，其中紧急任务关系到剧情的发展，除此之外的分支任务都可以选择性地做。本作接任务的地点在“特务支援课”的宿舍一楼，调查终端机然后选择“支援要请の确认”就可以看到当前已经出现的分支任务了。接受任务后可以在“调查手账”里查看任务详情以及完成方法，一般来说都需要前往指定地点与委托人对话才能正式开始进行任务。当完成任务后还需要来到终端机处选择“本部に报告する”结算任务奖励，这样才算正式完成了任务。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了，因此追求完美的玩家在进行游戏时应该优先选择完成分支任务。



搜查官等级



在完成任务后，除了可以获得金钱和道具的奖励外，还可以获得DP点数的奖励，DP点数关系到搜查官的等级，当点数达到某个数值时，玩家的搜查官等级就会提升，等级提升后可以获得额外的奖励。

CROSSBELL STATE POLICE DEPARTMENT
STATEMENT OF LIQUIDATION
担当者 ロイド・バニングス
所属 特務支援課
『不在住戸の確認依頼』
クラス 捜査官・14th
累積DP 16
【DP査定】
基本DP 3
合計 3
【捜査手当】
基本報酬 1000
合計 1000
【備考】
ランクが昇格しました。
昇格特典として
装備品「ブレイブワッペン」
が進呈されます。

等级名称	必要DP	报酬
搜查官1st	376	月轮珠
搜查官2nd	324	パワードスーツ
搜查官3rd	294	ストレガーP
搜查官4th	269	宝瓶珠
搜查官5th	224	グラールロケット
搜查官6th	197	斗魂ベルト
搜查官7th	150	机功
搜查官8th	130	ジャスティスコイン
搜查官9th	110	必杀
搜查官10th	89	必胜ハチマキ
搜查官11th	70	耀脉
搜查官12th	56	スピリットバッジ
搜查官13th	41	情报
搜查官14th	16	ブレイブワッペン
搜查官15th	−	初期

实绩

相当于功勋，达成某些条件后就能获得相应的功勋，并且同时获得实绩点数，在进行二周目游戏时可以使用这些点数来继承和解禁一些要素。



战斗相关

战斗选项解说

移动	控制角色站位
アーツ	使用导力魔法，需消耗EP
攻击	普通攻击，不同的角色攻击范围不同
クラフト	技能攻击，需消耗CP
道具	使用道具，回复料理以及攻击料理
退却	逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率

遇敌

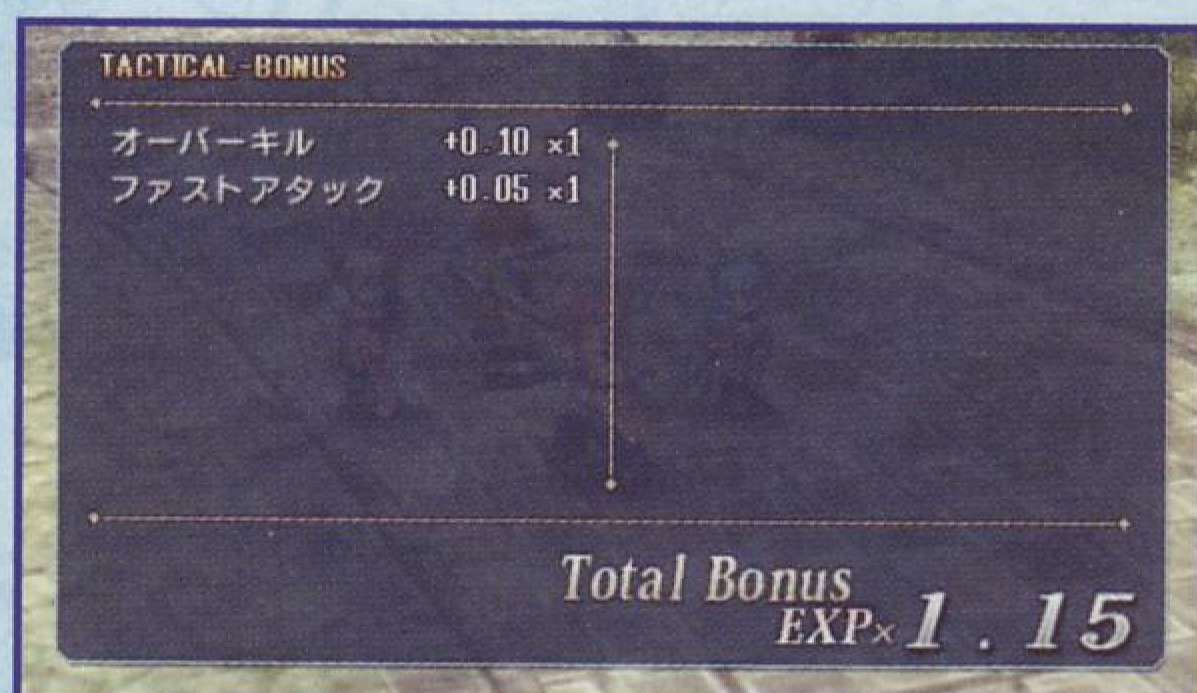
和《空之轨迹》一样，本作的敌人依旧是在地图上可见的，而且根据遇敌方式的不同，还会出现不同的效果。在野外或迷宫里按下○键可进行攻击，攻击魔物的背部可令它们眩晕。当怪物眩晕后接触并进入战斗时将发动奇袭攻击，此时我方必定优先行动，并且进行一齐攻击的几率大增；如果只是从背部接触魔物进入战斗，就只触发优先行动；正面接触则没有任何优势；如果我方背部接触敌人，则敌人必定优先行动。由于队伍几乎都是4人一起行动，因此在迷宫里，队伍的长度就成了玩家需要面对的问题了，要知道魔兽只要碰到队伍中的任意一人都会触发战斗，在迷宫里前进时需要时刻注意队伍与魔物之间的距离。



战斗评价

在战斗中达成了某些条件，战斗后会给与一定的评价，这些评价都附加经验值加成系数，而且可以叠加甚至重复获得，处理得当的话，可以获得这场战斗的2倍甚至更多的经验值。

名称	条件	加成点数
ファストアタック	先制/奇袭攻击	+0.05
チェインバトル	连续战斗	+0.5
トリプルカウンター	反击3次	+0.1
トリプルキャンセラー	打断敌人3次咏唱状态	+0.3
アイテムラヴァー	使用3回道具	+0.1
セブンラッシュ	我方成员连续行动7次	+0.1
ノーキュリア	异常状态自然回复3次	+0.05
オーバーキル	伤害为敌人残血的5倍以上	+0.1
アラウンドキル	同时达到4个以上敌人	+0.2
スピードキル	两次行动内结束战斗	+0.05
ノーダメージ	无伤获胜	+0.2
ノームーブ	不移动的情况下获胜	+0.2
リベンジャー	濒死状态下获胜	+0.1
サポートフィニッシュ	使用援护攻击结束战斗	+0.3



关于CP

攻击敌人或受到攻击CP都会增加，除此之外也可以通过在酒店休息以及使用可回复CP的料理或药品来增加。角色使用技能攻击（クラフト）就会消耗CP，技能会随着角色等级的提升而增多。每个角色最多可以累积200点CP，只要CP超过了100点就可以使用华丽的S必杀技，S必杀技可以无视行动顺序，在任意时间使用，在战斗中按下△键就可以选择CP值达到100点的任意角色，之后就可以使用S必杀技了。由于无视行动顺序，因此在对付BOSS时可以灵活运用，比如女主角エリィ的回复型S必杀技就可以在同伴危机时刻使用。



行动顺序中附加的额外奖励

图标	作用
	HP回复10%・50%
	EP回复10%・50%
	CP回复10%・50%
	攻击敌人能获得更多的曜晶片
	攻击、魔法、回复效果1.5倍
	物理攻击时，对手的行动力削减
	物理攻击时必定即死（有耐性除外）
	攻击、魔法完全防御
	2回行动
	一齐攻击

支援行动

当队伍中的角色超过4人时，在战斗中，不在场的角色也会有自己的行动顺序，当轮到他们行动时就能进行支援行动了，可以活用这些非正式参战的角色来提高战斗的效率。



THE LEGEND OF HEROES

零の軌跡

ゼロノキセキ

TIO PLATO

剧情流程攻略

特务支援课的队长罗伊德（ロイド）带着三名同伴正在为了解决某起事件而进行强制潜入调查，眼前是通往地底的无尽的巨大纵穴。能够由玩家操作后控制四人一路前进，四名同伴一开始等级就是40级，不过此时没有战斗，因此纯属摆设。能走的只有一条路，一直前进就会发生剧情。画面切换到疾驰的列车上，罗伊德从梦中醒来，轨道的前方等待他的是他阔别三年之久的故乡——克洛斯贝尔（クロスベル）。

序章 特务支援课

回到故乡克洛斯贝尔市，罗伊德发现的确如车上的老人们说的那样，这里发生了很大的变化，城市里新开了很多商店，甚至包括了经营导力的设施。虽然旅途疲劳，但当务之急还是先去警察局本部报道吧，第一天上任可不能迟到了。罗伊德所在的部门是特务支援课。虽然他在警察学校获得了搜查官的资格，但其实对于这个部门，罗伊德自己也不是很清楚其具体性质。

可自由行动后（此时等级已经回到正常的LV3）前往警察局本部的前台对话报到，不过受理小姐表示今天没有收到会有新人来报道的通知，还说是不是该去警备队报道。当罗伊德说到自己是去特务支援课时，小姐表示自己不确定是否听说过这个部门。就在这时，门外传来了一个男人的声音。走进来的是塞尔盖（セルゲイ）警部，一个下巴上留着一撮小胡子的慵懒大叔，他表示罗伊德是他的新人。而此时受理小姐也报出了自己的名字——芙琅（フラン）。特务支援课是一个新成立的部门，塞尔盖大叔表示现在报道还早，所以先带罗伊德去认识一下其他同伴。来到会议室，其他三名同伴已经等候在此，罗伊德是这个小组中最后报道的一名成员。同伴们纷纷自我介绍，其中红头发、有点色色的青年名叫郎迪（ランディ）；银色头发的少女名叫艾莉（エリィ），他和罗伊德一样是克洛斯贝尔人；年纪最小的蓝发少女名叫缇欧（ティオ），从雷曼（レマン）自治州来。

ジオフロントの探索

特务支援课的第一个任务是去探索ジオフロント迷宫。一路前进会发生几场教学战，可以学习遇敌方式、普通攻击、魔法、必杀技、S必杀技等，如果之前玩过“《空之轨迹》系列”那么就算跳过这个步骤也不要紧，因为战斗系统基本大同小异。

沿着道路一直前进，有个房间中会发现通往地面的梯子，不过目前还无法使用，因此先从右边的道路前进，启动升降梯后来到下层。左走可以在宝箱中找到各属性的七耀石碎片（セピス）各20个，右边的门则可以继续前进发生剧情。此时听到孩子的哭泣声，从一旁的通风管道中进去，走几步就可以发现困在里面的男孩昂利（アンリ），他和伙伴在广场上玩，发现了井盖就爬了下来，却困在了里面，现在和小伙伴隆（リュウ）也走散了。选择“男の子と一绪にもう一人の子を搜す”可以获得额外DP。注意，同行的保护对象如果死亡，就会立即Game Over。离开此房间前别忘了再回通风管道取得宝箱中的饰品“フレイムジッポー”。离开房间后继续前进就会来到回复装置处，休息一下存个盘，前面是BOSS战。

隆已经被魔兽所包围，此时选择“そのまま魔物の背后に突っ入む”可以先制攻击。和《空之轨迹》一样，事先最好能蓄够CP槽，这样进入战斗后发动S必杀技战斗就会比较轻松。如果战斗中隆没有受到伤害则有DP加成。战斗胜利后隆得救了之后，一开始他还以为罗伊德等人是工会的游击士，但当听到他们其实是警察局的人时便露出了失望之色。因为在他以前的印象中，警察就是胆小怕事怕麻烦的代名词，远没游击士值得信赖。谈话间，郎迪突然大叫一声提醒大家，话音未落，上方跳下来一只巨大的怪物，以众人目前的实力和装备显然无法击败它，为了保全大家，队长罗伊德想舍身留下来掩护，让其他人带着孩子先离开。正在大家不知所措时，一名英姿飒爽的蓝发中年出现在大家眼前，他从上方迅速跃下，一刀就把魔物切成两块。孩子们见状，马上围到了他身边，叫他阿里欧斯（アリオス），看来他们以前就认识。罗伊德这才想起来，他就是《克洛斯贝尔时报》（クロスベルタイムズ）上经常报道的大英雄，被称为“风之剑圣”的A级游击士。

走出迷宫，时报的年轻女记者格蕾丝（グレイス）正围着阿里欧斯做独家采访，罗伊德等人完全成了陪衬，幸好阿里欧斯为罗伊德等人说话，才让他们的努力不至于白费。此时芙琅打来电话，让罗伊德等人尽快赶回警察局，副局长有事在找他们。没想到的是，副局长对罗伊德等人大发雷霆，原因是他们多管闲事吃力不讨好地去做与任务无关的事情，还被游击士抢了风头。一怒之下，他竟然说特务支援课是个没有前途的部门，撑不了半年铁定解散，让罗伊德等人赶紧辞职寻找新的出路。

离开副局长办公室时，塞尔盖打来电话表示



给众人安排了住处。在众人的追问下，塞尔盖表示特务支援课的性质的确是有些接近于游击士，由于以阿里欧斯为首的游击士们表现出色深入民心，因此警察局在群众心目中的形象越来越薄弱，设置特务支援课的目的就是为了能够让警察局也能满足一般群众的诉求，他们的职责有时可能是帮市民找东西等看似不起眼的杂事。向罗伊德等人说清楚之后，塞尔盖给他们一晚上的考虑时间，如果他们不想留在支援课，那他会尊重他们的意见。

可以自由行动后，操作罗伊德前往各个房间和其他同伴对话，注意缇欧在一楼大厅，而前往顶楼则可以观看夜景。出门则可以发生和孩子们的剧情，昂利和孩子们的感谢让罗伊德对自己的未来不再迷惘。

回到屋内发现电话铃响，接起来后发现是罗伊德哥哥的女朋友塞希尔（セシル）打来的，她非常想念回到故乡的罗伊德。

第二天，塞尔盖把四人叫到办公室问他们的去留，罗伊德和其他三人一样选择了留在特务支援课，虽然以他在搜查官考试中出色的成绩，完全可以去更有前途的部门。塞尔盖宣布今天给大家放一天假，算作是地狱般的忙碌之前最后的闲暇。该段剧情结束后可获得1000ミラ。之后是一段回忆，罗伊德回忆起了自己殉职的哥哥。镜头回到会议室，塞尔盖向大家讲述搜查手帐的具体作用，其中不仅记载了作为主线的搜查任务，还记载了支线任务“支援要请”的内容。调查旁边的导力终端可以接到新任务“支援要请の补足说明”。

支援要请の补足说明

很简单的任务，在市区转转，熟悉一下各个设施，最后去行政区的警察局本部对话即可。各个区域都可以去看看，像武器商会、导力商店（オーバルストア）、百货店等商店都值得一去，另外还有东通り的游击士协会、行政区的市立图书馆等，转了一圈后回警察局本部。

此时有些收集要素可以去完成：与市立图书馆1楼坐着看书的男子对话可得到《暗医者グレン 1卷》；在百货店1楼可买到《クロスベルタイムズ①》；在西通り的面包店和オスカー对话可以得到“料理手帐”并学会料理“うきうきハムサンド”；西通り的ヴィラ・レザン1楼楼梯后方可前往屋外，宝箱中有结晶回路“鹰目”；旧市街地图左侧地面写上EXIT的场所左下方可以来到旁边的建筑2楼，宝箱中获得“フラワーパンプス”。

回到特务支援课的终端处，选择“本部に报告する”即可报告任务，获取报酬。同时新的支线任务也更新了，不妨先将它们完成，而标注为紧急的任务则完成后会推进剧情发展。

支线任务

纷失物の搜索愿い

报酬：1000ミラ、DP3

先去欢乐街的ホテル・ミレニアム和2楼房间中的青年トロント对话接取任务。去中央广场的百货店与受付小姐对话得到“男物の财布”；与东通り户外卖鱼的マルテ对话得到“土产物の小包”；与港湾区推车店铺旁的男子オーゼル对话获得情报，之后与附近行走的金发女子クーニャ对话得到“共和国行きのチケット”。最后回ホテル・ミレニアム和トロント对话完成任务。

支线任务

不在住户の确认依赖

报酬：1000ミラ、DP3

先去行政区的市政厅（市厅舍）与受付小姐对话接取任务，一共要调查三处空房，分别是：住宅街靠近欢乐街出口处的住所；与东通り钓公师团的セルダン支部长对话获得情报，然后去游击士协会左侧建筑的2楼调查左侧的房间；旧市街中央上方ロータスハイツ2楼左侧的房间。三处全部调查完毕后回市厅舍与受付小姐对话完成任务。

ジオフロントA1区画の手配魔兽

报酬：1500ミラ、DP5

从站前通り区域进入之前挑战过的ジオフロント（途中的梯子已经可以调查，利用梯子可来到地面打开宝箱，里面是各种属性的七耀石碎片各30个），在最深处之前救隆的房间会碰到目标魔物メガロバット。除了BOSS本体外，其周围还有四只蝙蝠杂鱼，等它们靠近后可以用大范围的S必杀技、比如郎迪的“クリムゾンゲイル”集中消灭。杂兵消灭后可对BOSS本体进行集中攻击，建议先对其使用缇欧的必杀技“アナライザー”降低其能力。事先最好蓄够发动一次S必杀技的CP，尤其是艾莉的S必杀技全体回复技能，这样就算在BOSS的范围攻击“ファットプレス”发动后我方HP所剩无几时也不用担心。

战斗胜利后获得结晶回路“探知”，深处的门解锁，出门后调查右侧的升降梯可回到入口处。



喧哗の仲裁

回到地面后接到了塞尔盖的电话，他为众人安排了紧急搜查任务，本以为是什么大不了的事，后来才知道是前去旧市街，听说那里有两组不良集团在互掐。选择“まず捜査手帐を见せる”报名身分，但两队人马却不屑一顾并向罗伊德等人出手。战斗中要面对的是四人的杂兵战，很容易解决。战斗结束后两方的老大出面，他们表示现在可以暂时撤退停止争斗，但双方回去后会进行更周全的准备，旨在彻底击溃对方。两个团体的人退去后，同伴们建议要不要联系警察局本部，但队长罗伊德则果断表示不想依靠支援（选择“本部の应援は頼めない”）。他认为两个组织间肯定有更深层次的矛盾原因，如果不找到这一点就无法真正平息斗争。接下来对两个组织的基地进行调查收集情报。

先去场景左下以前不能进入的圣约（テスタメンツ）的基地トリニティ，从头目瓦吉（ワジ）处得知该组织有名成员前两天遭人暗算，从伤势（袭われたメンバーの伤迹）来看，其伤口上除了有被扑打的痕迹外还有尖刺扎过的痕迹，这与军刀蛇（サーベルバイパー）的成员们用的带钉的狼牙棒的攻击所造成的伤痕一致，所以他们才认定是对方组织的人暗中偷袭了。临走前建议与基地内的所有不良进行对话。

接着再去场景右侧的军刀蛇的基地，进去后会有一场和组织老大瓦尔特（ヴァルト）的单挑战。将BOSS的HP降低到一定程度即可结束战斗，如果打败他则可以得到DP加成。战斗结束后，瓦尔特表示5天前组内的成员遭受了不明袭击，是被人从远处用石头砸中的，这种攻击手法一看就是圣约组的，因此他才对对方怀恨在心。

出门后众人感到非常疑惑，为啥两组的人会在同一时间不同地点遭到暗算？正在此时，报社的格蕾丝出现，她暗示愿意和大家交换手头掌握的情报，邀请众人前往东通り的龙老饭店参加宴会。格蕾丝表示，黑手党组织鲁巴切（ルバーチェ）商会最近行迹可疑，半个月前，组织成员们就像掩人耳目般乔装打扮在旧市街徘徊。他们和两个不良队伍之间有什么联系呢？剧情完了之后记得再去找不良们对话，有DP加成。此时还可以去完成一个隐藏支线任务。

隐藏支线任务

ミシェルの挑战状

报酬：500ミラ、DP3（+2）

前去游击士协会与米歇尔（ミシェル）对话，回答问题，答案依次是：约50年前、C・エプスタイン博士、七耀石の欠片、黄金の军马、ヴェルヌ社、七耀教会、典礼省、レマン自治州、怪盗B、不战条约。全部问题回答正确可获得DP加成，获得结晶回路“行动力1”。

回到支援课塞尔盖课长的房间，向他说明了调查的一些情况。塞尔盖却表示本案今后的调查交由罗伊德等人自行判断，不过他还是给了大家一点提示，建议他们前去格里姆伍德（グリムウッド）法律事务所向伊万（イアン）律师询问情况。前往西通り的法律事务所，从伊万处得知最近出现了一个名叫“黑月”的和鲁巴切对抗的组织，这似乎是个在卡鲁巴德（カルバード）共和国的东方人街中势力最大的组织。

回到支援课，围着会议桌召开会议，经推理，罗伊德认为两个不良集团的偷袭事件应该出自第三方势力之手，而原因就是黑月的存在（选择“黑月の存在”）。为了对抗黑月，鲁巴切渴望增强兵力，因此他们才设计让两个不良集团产生矛盾，以拉拢其人马。

在推理出了结果之后，罗伊德将瓦吉和瓦尔特约了出来，告诉了他们自己的想法。果不其然，两人都表示早在一个月前，鲁巴切就已经前去劝说他们，这更证明了推理的正确性。众人协力设下诱饵引出了鲁巴切的人，这里会发生一场战斗，虽然最终还是让黑手党给逃掉了，但两组不良之间也化干戈为玉帛了。

第1章 神狼们的午后（神狼たちの午后）

一开始会听到阿里欧斯和米歇尔对话，原来他是卡西乌斯·布莱特（前作女主角艾斯特尔的父亲）的师弟。两人交谈间楼下上来了两个人，他们正是“《空之轨迹》系列”前两作的主角艾斯特尔（エステル）和约书亚（ヨシュア），从今天开始，他们被正式安排到了游击士协会的克洛斯贝尔支部。

画面回到罗伊德等人一方，四人正坐在会议室等待塞尔盖和他们开晨会，但塞尔盖却单刀直入地告诉他们晨会取消，有特别任务安排给大家。具体的内容他自己也不知道，他让罗伊德等人前往警察局本部，有客人在等。在本部等待众人的是警备队的女副司令索尼娅（ソーニャ），她也是郎迪之前在警备队中的直接上司。她给众

人安排的是魔兽被害调查相关任务。自治州各地接连发生被狼型魔兽袭击的遇害事件。而对于索尼娅的女跟班，罗伊德则有种似曾相识的感觉。

经过讨论，罗伊德决定从“搜查”的角度来对此次魔兽袭击进行调查。第一站前往最初遇害的アルモリカ村。之前可以先在克洛斯贝尔进行一些准备，收集一些东西，并完成一些支线任务。

前往百货店可以买到《クロスベルタイムズ②》。武器店的装备每章开始都会更新，而导力商店里左边的接待小姐处可以用钱来交换每个角色导力器的图案（オーブメントのカバー）。与行政区广场中经营果汁铺的男子对话可以学会料理“新鲜果实ジュース”。与西通り左下公寓ペルハイム最右侧房间的女子对话学会料理“ジューシーステーキ”。与东通り钓公师团右边民家中的パーラ妇人对话获得家具“レモネード”。旧市街新开了两家商店，左侧的ナインヴァリ可进行物物交换，而右侧的ギョーム工房则可改造武器。

支线任务

延滞本の回收

报酬：1000ミラ、DP3

与行政区图书馆的管理员对话接取任务，前往三处回收还未归还的图书。与西通り左下公寓ペルハイム最左侧房间中的パンセ对话获得《铁道マニアのススメ》；与东通り左侧公寓アカシア庄1F右侧房间的クラリス对话回收《マルクと深き森の魔女・上》；与警察局本部自动售货机前的レイモンド对话回收《大陆を动かした美人たち》。三本书全部回收完毕后与图书管理员对话完成任务。

支线任务

食材集めの依赖

报酬：1500ミラ、DP3（+3）

与西通り面包店的オスカー对话接取任务，目标是获得4个“魔兽の鱼肉”和3个“魔兽の卵”。与左侧的女孩ベネット对话她会要求帮助她再收集两个“魔兽の卵”，完成她的请求可获得3点额外DP。素材可通过在野外打倒魔物获得，记得要分别将素材交给两人。

支线任务

新サービスの运用协力

报酬：1000ミラ、DP3

与IBC的ランフィ对话接受任务，将7种属性的七耀石碎片各30个在她那里换钱即可完成任务。该任务完成之后可以得到一些回复道具，另外之后在IBC用七耀石碎片换钱的话，能够比其他地方换得略多的钱。



魔兽被害の调查

前往东クロスベル街道，可惜晚到一步，导力巴士先开走了，众人只能步行了。地面上有时会发现闪光点，前去调查的话可以得到七耀石碎片、回复道具等物品。途中的有些怪物会掉落支线任务需要的道具“魔兽の卵”。在第一个分歧点处往左边走，可通过漫长的古道前往アルモリカ村。

在村中可以先搜刮一下，村子右上方的屋子里有结晶回路“省EP1”，调查宿屋右上角的看板可以学会料理“田舍风オムライス”。在村子的最北方的村长家见村长询问情况，报明身分后，托尔塔（トルタ）村长表示阿里欧斯之前也来调查过。村长表示，3个礼拜前的新月之夜，村子里来了一群魔兽破坏了这里的农作物，每户人家的家畜、果实和小麦什么的也遭了殃，因为那时人们都在睡觉，所以没有目击者，从第二天早上的足迹来看，应该是狼形魔兽的脚印。在罗伊德等人造访村长家之前，克洛斯贝尔的贸易商哈罗尔德（ハロルド）也来过这里，他已经和村子有着数年交易，在听说村子被害的事情后，愿意提高交易额。村长问起了罗伊德等人是否听说过“神狼”这个词，众人纷纷摇头。神狼是很久以前栖息在克洛斯贝尔地区的兽类，身体被纯白的毛皮所覆盖。根据古老的传说，神狼们不是一般的魔兽，而是女神派遣的圣兽。在以前那个以血来清洗血战的战乱大地，在守望着人类的愚昧的同时，有时又忽然会帮助无力的人们。最近几年，克洛斯贝尔在帝国和共和国的双重影响下贸易得以飞速发展，但是神狼们也失去了踪影。所以村长怀疑，会不会是神狼又回来了，这次被害只是它们给人类敲响的警钟，让人们在高速发展之余不要忘记过去。

之后村长建议去问问村民们的意见，和村子

里的所有人对话即可，在桥上和コパン对话可以得到钓竿“ノービスロッド”、部分鱼饵以及钓り手帐。全部对话完毕后会发生剧情，众人并未得到预想的那么多有用的消息。

下个目标是圣ウルスラ医科大学，不过先要回一次市区。这次坐巴士离开，在去巴士站牌之前先去杂货屋与レオール老人对话可以得到《暗医者グレン 2卷》。

调查巴士站牌发生剧情，缇欧表示自己似乎听到了远处的狼叫声，但用感应器又感应不到，所以怀疑是自己的心理作用。离发车还要等30分钟，此时贸易商哈罗尔德表示可以用自己的私家车载罗伊德等人回市区，反正正好顺路。哈罗尔德真是大好人，临别前还把市区内的地图送给了罗伊德，这样只要在市区内按START就会打开市区全体地图，玩家可以方便地选择要去市区的哪快区域并直接切换到那里，在市区地图画面中再按一次START则是自治州地图。

在前往医院前，可以先去完成隐藏支线任务“子猫の饲い主探し”。

隐藏支线任务

子猫の饲い主探し

报酬：500ミラ、DP5

注意，因为剧情需要该隐藏支线任务无法使用地区切换功能。先和西通り左下公寓ペルハイム中间房间里的孩子们对话接收任务，然后去住宅街左下第一幢住宅和サニータ对话。与ペルハイム左边房间的パンセ对话、西通り上方的ダリーズ商店的モモ对话、法律事务所的ピート对话、住宅街贸易商的儿子コリン、住宅街左下的住宅、住宅街左上的サニータ对话。

魔兽被害の调查②

从驿前通り区域的出口前往市区南口，调查站牌发生剧情。原本说是10分钟之后发车，可过了半个小时车还没来，原来车子出了故障，所以，这次依然只能用双脚走去目的地。途中会发生剧情，发现巴士被魔兽袭击，此时会与两只ゴーディアン发生战斗。这场战斗难度较高，因为两只ゴーディアン本身的能力很强且HP很高，普通攻击就能给我方200以上的伤害，蓄力后的范围身体压击更是能造成500左右的伤害，另外它们还会不停召唤杂兵。建议一开始HP就要保持得较高，另外CP最好能蓄满，然后用“アナライザー”降低它们的能力再逐渐削减单个的HP，等BOSS和杂兵聚集在一起的时候用大范围的S必杀技。中途有一次发动合体技的机会，一定不要错过。

战斗结束后又有大量魔兽出现，正在危机时刻，艾斯特尔和约书亚出现，一个合体技就轻松解决了这批敌人。司机表示问题是由结晶回路接触不良导致的，想要修理需要花点时间，但约书亚表示自己应该可以搞定。于是支援课成员们把这里交给两位游击士，自己则赶去医院进行调查。

途中有魔物的宝箱中，调查之后会有8只バックラッシュ出现，将它们引到一起用范围S必杀技（比如缇欧的“エーテルバスター”一次性消灭，就可以得到成就“八头击灭”。另外，这种敌人会掉落支线任务“食材集めの依赖”中所要求的“魔兽の鱼肉”。

来到圣ウルスラ医科大学后可先去左边的レクチェ与キルシュ寮长对话学会料理“特制ビーフシチュー”。前去医院和接待小姐对话，在罗伊德的要求下，美人嫂子塞希尔前来接待大家。塞希尔获院长的批准，向大家描述了被害的经过。一周前的夜里，在这里做实习医生的立顿（リットン）遭到了魔兽的袭击，他是在病栋的楼顶遇袭的。塞希尔本人带众人前往病栋的2楼听取消息。先去医院直接问受袭击的被害人，他表示自己只记得在屋顶听到了魔兽的叫声，但不否定在其他地方遇袭后被移到屋顶阳台的可能性。前去3楼的屋顶阳台调查，分别调查那些带叹号的地方：屋顶右边的栅栏、上面的栅栏、桥梁处的栅栏，阳台上晒衣服旁边的栅栏，再回2楼，去2楼阳台处调查木箱，会发现上面有魔兽的脚印，推测它们可能是从北边的密林侵入，然后通过木箱移动到屋顶的。调查完毕后前去2楼的护士站和护士フィリア对话，之后再去3楼最深处的病房（304）发生剧情。一个叫水滴（シズク）的女孩住院了，而她的父亲正是大名鼎鼎的阿里欧斯。水滴表示自己听到了惨叫声以及魔兽的呼吸、动作声以及和轻轻的吹奏声。医院推测魔兽是从2楼阳台侵入的，因此筑高了栅栏。调查得差不多了就先回市区，直接调查巴士站牌就可以坐巴士回去。在休息的时候，罗伊德梦到了哥哥凯（ガイ）与自己告别，前去レミフェリア公国的事情。

第二天一大早接到塞尔盖电话。索尼娅副司令造访了支援课，她表示目前魔兽正体还不明朗，而被害情况都不算太严重，所以矿山町方面今天早上完全撤除了警备。索尼娅将诺埃尔（ノエル）曹长介绍给众人，她是警察局本部的芙琅的姐姐，难怪看上去那么眼熟。索尼娅副司令表示对罗伊德等人之前的调查表现非常满意，让他

们接下来再去调查矿山町方面的事件，如果能查明魔兽的正体，那么警备队可能也会再次出动。

从住宅街北侧的出口可前往マインツ矿山町。走之前记得调查终端，有4个新支线，因为期限较短，因此建议做完了再去。

支线任务

临检官辅佐求ム

报酬：2000ミラ、DP3（+2）

前去驿前通り区域的车站内，与2楼的临检官クワトロ对话接受任务，帮助其完成入国列车人员的临时检查。从楼下右侧的2号线入口前往2号线月台，再次与クワトロ对话。进入车厢与里面的所有人对话，调查其是否有入国申请书。全部对话完毕后再与左排中央的男孩对话，之后再与右侧的男子对话可获得2点附加DP。

废アパートの魔兽驱除要请

报酬：2500ミラ、DP4

与里通り的イメルダ夫人对话接取任务，获得メゾン・イメルダの键。前往旧市街原本关闭的メゾン・イメルダ，将里面的敌人全部消灭，离开时会发生剧情。前往深处原本被箱子挡住的口，在最深处的房间中会碰到ヴァルド并与他一起参加BOSS战，此战如果ヴァルド死亡也会Game Over。

マインツ山道の手配魔兽

报酬：2000ミラ、DP4

目标敌人在マインツ山道，分支路口往东前进即可碰到。战斗惟一要注意的是敌人会暗黑攻击，建议事先去武器商会买人头份的“ルミナスグラス”并且都装备上，这样就可以高枕无忧了。

隐藏支线任务

憧れのみっしぃ

报酬：500ミラ、DP5

先去东通り的龙老饭店和客房中的老人ラルス对话，再去欢乐街的赌场交换的奖品中就会出现“みっしぃ人形”，用200个代币交换即可换到。如果嫌麻烦可以直接花1000ミラ买200个代币。将“みっしぃ人形”交给ラルス即可完成任务。

魔兽被害の调查③

从住宅街北侧的出口可前往マインツ矿山町，一出来缇欧再次远远听到了叫声，她提高了感应器的功率，大家都听到果然有叫声从山道方面远远传来。在后面有巴士站牌的某个场景可以看到该区域第一个有魔兽的宝箱，注意里面的魔兽等级高达35，因此此时很难打过，等以后再来吧。

在该区域的分叉路口先往右边走可前往ローゼンベルク工房，听说里面住着很了不起的天才人形师。不过人形师似乎不在，众人在工房门前遇到一位紫色头发的女孩，她是前作的人气角色莲（レン）。另外，途中可遇见支线任务中的手配魔兽。

回分支路口往矿山町方向继续前进。穿过隧道，众人终于发现了白狼，但是从它身上却感觉不到敌意，相反，它还提示大家解决问题的关键就在前方。罗伊德推测这匹白狼和之前的调查的被害事件的狼形魔兽的身分应该不重合，这从毛色和叫声都可以判断，这里的选项选“その两方”。

来到七耀石的产地矿山町マインツ，在入口附近看到了帝国生产的特殊搬运车。先前往深处的町长家，调查门之后发现他正在和人谈话，因此先去镇上打探一下消息，和所有人对话完毕后去町长家附近会发生剧情，发现与町长谈话的人竟然是鲁巴切黑手党的人，而镇口的高级车也是他们的。来到镇长家，镇长表示黑手党的目的是想趁着警备队撤退，让自己组织的人进驻村子作为这里的保镖，目的是获得七耀石的独占交易权。

推理环节中依次选择“魔兽の目的”、“？”、“狼の身体能力”、“黑い狼たち”、“各地の被害”、“シズク・マクレイン”。经过推理，袭击的黑狼是由人在操纵的，而村口的黑车可能就是运输它们的工具。看来这几起被害事件的幕后黑手又是鲁巴切，他们为了获得压倒黑月的实力，所以通过一系列实战测试魔兽。

罗伊德等人推测这帮人晚上还会行动，做好准备后调查客房的桌子即可继续剧情，在这之前可先去右下的民家和躺在床上的受伤的矿员マックス对话获得《暗医者グレン 3卷》。另外，去原本无法进入的矿山前与男子对话即可进入矿山。

调查桌子继续展开剧情。深夜，正如预想的那样狼型魔兽出现了，第一战要与3只狼型魔兽进行战斗，战斗胜利后一路追赶它们，果然发现它们是往黑车方向去的，它们正是黑手党培育

的军用犬，这里会发生第二场战斗，敌人除了3条军用犬之外，还有两名黑手党成员。战斗胜利后，谁知黑手党从车子里放出了更多军用犬，正当形势扭转自时，之前遇到的白狼带着同胞们成群出现，在它们具有震慑力的咆哮下，那些冒牌货军用犬害怕得无法动弹，而众人也得以顺利逮捕犯人。



第2章 金之太阳、银之月（金の太阳、银の月）

为了庆祝克洛斯贝尔创立纪念祭，彩虹剧团（剧团アルカンシエル）准备演出新剧《金之太阳、银之月》。而塞希尔似乎也托剧团的大明星伊莉娅（イリア）准备了两张头等票，想找罗伊德一起去看。

本章一开始支援课没有特别的事情安排，调查终端会有紧急任务和3个支线任务。另外，从本章开始，缇欧在战斗中能召唤银狼查特（ツァイト）了，召唤出来的银狼在战斗中也会在行动槽上排序，轮到其行动时它会自动行动一次。执行任务之前可以先去西通り面包店和厨房的モルジュ对话，学会料理“重厚エスプレッソ”。行政区图书馆1楼台阶下的书架可以学会料理“自家制卵プリン”。另外，导力巴士可以自由运用了，今后只要调查巴士站牌就可以快速移动到目的地。

前往タングラム门不仅可以完成支线，与这里的厨师ティマス对话两次还能学会料理“しっかり煮出し鱼锅”，从2楼出去外面的宝箱中可以得到“ソルジャースーツ”。西クロスベル街道的巴士暂时无法使用，要先解决掉支线任务中的大型魔物才行。在ベルガード门和厨房的ステラ对话两次学会料理“たっぷり具泽山肉锅”，从2楼出去的宝箱中可以得到“アイアンレギンス”。

支线任务

エニグマの实践テスト

报酬：1500ミラ、天秤珠

先去导力商店和ウェンディ对话接任务，在任意战斗中使用魔法“ホロウスフィア”（幻5、水3、风3可组合出），之后再和ウェンディ即可完成任务。

支线任务

警备队演习への参加要请

报酬：3000ミラ、DP4(+3)

前往タングラム门，与2楼的ソーニャ副司令对话接取任务，帮助新兵进行演习。一共要进行两场战斗，第一场是4个杂兵，第二场除了4个杂兵外还有ノエル曹长，对付杂兵只要用郎迪17级学会的必杀技“クラッシュボム”令他们陷入暗黑状态就没有威胁了。

支线任务

西クロスベル街道の手配魔兽

报酬：2000ミラ、DP4

沿着西クロスベル街道方向一直前进，在路中间就会遇到目标敌人。敌人一共有3只。消灭之后不仅可以完成任务，原本无法通行的西クロスベル街道的巴士也可以再次通行。

古道私有地の魔兽退治

アルモリカ村私有地遭到了魔兽的袭击，罗伊德等人奉命前去调查。此时与村中道具店右侧民家中的アンジェ对话可以学会料理“会心カルボナーラ”。与村长对话可获得私有地的钥匙，坐巴士前往停留所（三叉路），往北走用钥匙打开之前挡住的门就可以进入私有地。注意这里的魔兽会气绝攻击，而且每场战斗敌人数量很多，所以战斗持续时间较长。战斗胜利后可以直接选择回到村子。



胁迫状の调查

一回到市区就接到了芙琅的电话，说有人指明要找罗伊德有事相求，回到特务搜查课发现来访者是个叫莉莎（リーシャ）的蓝发少女。莉莎是彩虹剧团的新人，将和大明星——“炎之舞姬”伊莉娅一起在剧团的新剧中分别饰演月亮公主和太阳公主。可就在一个礼拜前，伊莉娅却收到了一封没有署真名的恐吓信，但她为了引起不必要的麻烦，没有把事情声张。

前往欢乐街的彩虹剧团，在剧场发生剧情。伊莉娅将那封恐吓信交给众人，上面赫然写道：中止新作公演，否则炎之舞姬将有悲剧降临。署名为“银”。伊莉娅实在想不到自己得罪了什么人，如果实在要说，那也是前几天对鲁巴切商会的马尔科尼（マルコーニ）会长出言不逊了。前往里通り的鲁巴切商会大楼，商会的高层加西亚（ガルシア）接待了大家，起初他表示这肯定是有人恶作剧，而且会长也没把那天的事情放在心上，但当他看到属名为“银”时，脸色却变了。离开大楼，众人决定去问问对商会比较熟悉的伊万先生。（选项选择“差出人の名前”）

去律师事务所之前可以先去各个区域询问情况，分别是：西通り面包屋的オスカ―、西通り高级公寓2F的キンドール、欢乐街赌场的负责人、欢乐街酒店前拉客的ビム、里通り酒吧的エリック、中央广场大钟前的ケイト、武器商会的警部、东通り行走的アンネ、游击士协会的ミシェル、旧市街交换屋的アシュリー、トリニティ的瓦吉等人、イグニス的瓦尔特等人、港湾区通信社的トリア。

来到西通り的律师事务所，伊万表示以前在共和国出差的时候，从当地听到了一个奇怪的都市传说，而“银”就是传说的刺客的名字。传说他戴着假面身裹黑袍，从不以真面目现身，如影子般出现消失，被他盯上的猎物没有能逃脱的。因为银这个字采用了东方读法，所以大家都想到了黑月商会，不知道两者会不会有联系。

来到港湾区的黑月贸易公司，这里的负责人曹力（ツァオ・リー）接待了大家。曹在之前伊万的基础上再补充了关于银的传说，据说他是不老不死的，因为相传他的刺客生涯已经延续了数百年。而且黑月与他也的确有联系，但他为什么要威胁伊莉娅就不得而知了，也许是他个人的行为。离开黑月的时候碰到了搜查一课的达多利（ダドリー）搜查官，他表示关于本起事件的调查将由搜查一课继承下去。

回去欢乐街彩虹剧场门口发生剧情，艾莉见到了自己的爷爷以及他的秘书阿内斯特（アーネスト），而他的爷爷，正是德高望重的克洛斯贝尔市的市长。向伊莉娅汇报情况后步行回到支援课，在支援课前发生剧情，阿尼斯特秘书劝说艾莉辞去警察局的工作，因为家里希望她能够往政坛发展。晚上罗伊德一个人的时候前往屋顶发生剧情，可以学会和艾莉的合体技“スターブラスト”。

第二天，众人商量着准备采取下一步行动，而塞尔盖的力挺也让他们获得了继续搜查的权力。此时会议桌旁的终端收到信息，是银发来的，要众人跨越试练前往他那里，这样他便会对大家下达使命。据查询，这封邮件是从IBC发出的。艾莉表示，IBC的总裁迪塔（ディータ）是她好朋友的父亲，因此想要进去里面调查应该不成问题。

调查终端会出现4个新的支线任务。另外，前往住宅区左下的市长家，和2楼的管家对话两次可以得到小说《暗医者グレン 4卷》，2楼左边房间的书架上可以得到料理“スイートケーキ”。ベルガード门二　的ブルード队员处可得到《暗医者グレン 5卷》。

支线任务

鱼料理の食材求む！

报酬：1500ミラ、DP3（+5）

与龙老饭店的サンサン对话，钓5条鱼给她，目标鱼是“イール”，在东クロスベル街道的水塘里可以用ミミズ作饵钓到。如果5条都是イール的话则DP会额外加5，5条都是其他鱼的话则只能得到基本DP3点。

支线任务

テスタメンツの稽古依赖

报酬：2000ミラ、DP4（+5）

先去旧市街左下的トリニティ与アッバス对话，之后会有三场连续战斗，前两场对手都是4人，最后一场为8人。如果三连胜可以得到5点额外DP加成。战斗后和アッバス对话可以得到“秘水《月光蝶》”。

支线任务

稀少药草の回收

报酬：1500ミラ、DP3

先去ウルスラ医院1楼的内科侦察室与ラゴー教授对话接取任务。完成方法很简单，只要前往クロスベル大圣堂，从エラルダ大司教那里拿取药草“ルビナス草”，再将其交给ラゴー教授即可。从マインツ山道第一个分歧点处可以前往大圣堂，先与大司教对话，然后去左边的房间与レントン司祭对话即可获得药草。

支线任务

东クロスベル街道の手配

报酬：2000ミラ、DP4

在クロスベル东口乘坐巴士来到停留所（三叉路），之后往タングラム门方向走，这样在下个场景靠近タングラム门方向的入口处左边，就可以见到目标魔兽。敌人一共有两只，攻击力非常高，两下攻击就可以置我方单体于死地，幸好所有异常状态都对它们有效，因此将它们陷入暗黑、毒等状态后打起来会比较容易。

胁迫状の调查②

支线完成得差不多后前去IBC。在门口撞见了从里面走出来的格蕾丝。来到IBC，先和前台接待小姐对话获得见总裁的许可，然后从右侧的电梯直接坐到16楼。IBC的安全系统一向以森严著称，因此外人不可能进入这里发信，所以众人推测这可能是黑客所为。此时总裁的女儿、艾莉的好友玛丽娅贝尔（マリアベル）回来了，她带领大家前往地下5层的终端室进行调查。在电梯里，罗伊德回想起支援课的终端收到的银的信，和之前威胁伊莉娅的信在文风上存在很大差别，罗伊德等人收到行文的明显要古风一些。

在终端室经过缇欧和研究员们的调查，发现发给支援课的邮件果然是黑客所为，而黑客源的终端在ジオフロントB区画的“第8制御终端”。前去市政厅前台借迷宫钥匙，在住宅街的水路附近可前往迷宫，其中有些宝箱以及通路需要调查阀门升降水位才能够打开。回复点之后是BOSS战，敌人和迷宫中的杂兵差不多，战斗方法不做详细说明。

战斗胜利后前往终端室，却发现所谓的黑客只是一个满脸雀斑的黄毛小子，这个叫约拿（ヨナ）的家伙原本貌似和缇欧都是财团的人。这个自称情报贩子的小子带给了大家“银”的传言，银让大家下一步前往“星之塔”，他有事相求。约拿表示自己和银见过几次，他常来这里买情报，但总是戴着面具穿着黑衣，所以不知道他的真实面容。离开前调查终端室的桌子可以学会料理“とろーりチーズピザ”。从旁边的通风管道可以快速来到出口。

众人推测所谓的“星之塔”，应该就是ウルスラ间道的途中可以看到的星见之塔。在前往星见之塔前可以先去完成一个隐藏支线任务。

隐藏支线任务

失くした结婚指轮

报酬：1000ミラ、DP5

先去警察局本部1F和ピエール副局长对话，得知其结婚戒指丢了。回支援课和白狼查特对话两次并选择“同行を求める”。之后进行调查，分别是行政区台阶附近的栅栏、旅店前的长凳，进入旅店并转一圈出来、欢乐街イメルダ的店、欢乐街酒吧和老板对话，和吧台边的女子对话即可完成任务。途中如果走错了路，查特会提醒。

胁迫状の调查③

从ウルスラ间道往星见之塔方向前进。在塔的入口见到了诺埃尔曹长，她在巡逻途中发现警备队设置的篱笆被破坏了所以来到这里进行调查。向她说明情况之后，诺埃尔会暂时成为同伴和罗伊德等人一起行动。

众人发现塔内出现的魔兽和外面的有些不一样，而在塔内战斗时，行动槽中的附加图标会变成《空之轨迹3rd》的样式，即追加防御、即死、消失。来到塔的顶部，罗伊德等人果然见到了银，之后是一场BOSS战。注意他会放出分身，而他们的“爆雷符”附带即死效果，比较麻烦，迷宫的宝箱中有个防即死的饰品“ホーリーチェイン”，取得后记得给主力的同伴装上。打败银后，他表示给伊莉娅的威胁信不是自己发的，有人假借了他的名字。而他也委托罗伊德等人，帮助自己找到真凶并阻止他的行动。说完他就匆匆离去了，众人追到塔顶，却发现他早已经不见踪影。

打败银后自动移动到彩虹剧场，开始担任新剧预演的警备工作，将剧场内的各个调查点（带“！”标记）全部调查一遍并和所有人对话后回到一楼，就会发生剧情。反复几次后触发剧情，剧团的负责人表示来了个不速之客，招待名单上并没有此人的名字。从右侧上楼发现所谓的不速之客是通信社的格蕾丝，她告诉了众人一个关于市长秘书阿内斯特的惊人秘密。众人听后立马赶到贵宾席，发现阿内斯特果然露出狰狞的面目准备刺杀市长，而假借银这个名字的也是他。在众人的围剿下，终于把阿内斯特成功逮捕。

第3章 克洛斯贝尔创立纪念祭

（クロスベル创立纪念祭）

在市长演讲完毕后，克洛斯贝尔迎来了创立70周年的纪念活动。特务支援课的成员们终于可以稍稍轻松一下了。纪念活动期间有5天的假期，第一天大家可以自由处置，但第二天开始就必须再次投入了工作。塞尔盖表示这几天大家主要集中于完成各种支援要请。

调查终端出现新的任务，其中“准教授の捜索愿い”是紧急任务，完成后就会推进剧情，而其他四个则是支线任务。此时可以先去市里转一下，百货店追加了新的商品、记得购买《クロスベルタイムズ④》，赌场也追加了新的奖品，在中央广场与商贩车旁的店员对话可以学会“ポップコーン”。

支线任务

违法驻车の取り缔まり

报酬：1500ミラ、DP3（+4）

先去警察局本部与接待小姐レベッカ对话接任务。任务的目的是调查违法停车的车辆并给它们贴上标签。打开搜查手帐可以查看到合法的车牌号，因此调查的时候只要看到名单上没有的就算违法。车辆都停在东西两个出口，调查车尾可以查看车子的牌号，查看车前部则可以贴标签。违法车辆为东口的“CW 6422”以及西口的“EW 3100”，另外，检查完全部车辆后会再调查两辆“CL 1101”，会发现有两辆车的牌号都是“CL 1101”并获得DP加成。最后回警察局和接待小姐对话并选择报告即可完成任务。

支线任务

クロスベル百景の摄影

报酬：2000ミラ、DP3（+3）

先去港湾区的クロスベルタイムズ通信社，和前台小姐对话接任务。之后会得到导力相机，玩家的任务是在纪念祭期间，拍摄美丽的风景，拍摄5个地点以上即可完成任务，拍摄全部9个地点则可获得额外的DP。这9个地点分别是：アルモリカ古道、アルモリカ村的花田、ウルスラ间道的眺望台、大圣堂的墓地、マインツ山道的瀑布、マインツ山道隧道深处的遗迹（月の僧院）、西クロスベル街道的铁路、星见の塔、古战场深处的塔（3章第4日“观光客の搜索愿い”完成后）

重要纷失物の搜索

报酬：1500ミラ、DP3

前去ベルガート门司令室与ミレイユ准尉对话接任务。调查1楼被布蒙住的车子，然后去食堂与ステラ对话，之后再去屋顶调查带“！”的调查点，一开始有四处，全部调查完毕后调查右上角新增的调查点会发生剧情完成任务。

ジオフロントB1区画の手配魔兽

报酬：2000ミラ、DP4

目标魔兽位于之前剧情中发生BOSS战的地方，利用通风管道可快速前往。一开始除了BOSSビッグドローメ外还有4个杂兵，战斗中BOSS也会陆续召唤出新增援。

准教授の搜索愿い

前去医科大学，和前台接待小姐对话，得知医院的准教授约阿希姆（ヨアヒム）行踪不明，据推测他很可能去参加钓鱼大会了。前去钓公师团发生剧情，得知约阿希姆去了ウルスラ间道的中州，此时还可获得“竹竿”。坐车前往中州，在右边的河滩边发生剧情，与身穿白大褂的约阿希姆对话，他表示罗伊德要钓到比他大的鱼他才肯回去。

与一旁的特级钓师ロイド对话获得鱼饵，钓到タイタン即可获胜，方法是先用ミミズ钓到スノーシュラブ，然后用スノーシュラブ钓タイタン，注意只有在右上角的钓鱼点才能钓到タイタン。另外如果以前已经钓到过，那这里不用重复再钓了。将钓到的タイタン交给右下角的セルダン支部长，选择“手持ちの鱼でヨアヒムと胜负”即可，之后自动回到医院完成任务。完成任务后再次回中州与ペーター对话可得到《暗医者グレン 6卷》。

回到市区接到芙琅的电话，旧市街的不良们又在港湾区闹事了。赶到港湾区广场，发现两组人马已经在这里聚集，而艾斯特尔和约书亚这两位游击士也到了这里进行劝解。此时郎迪提议来场赛跑比赛，一共分为三组，郎迪和罗伊德一组、两个游击士一组、两个不良组织的老大一组。途中的选项依次选择“そのまま突っ入む”、“コンビクラフト”、“各个击破”。剧情中罗伊德和郎迪学会合体技“バーニングレイジ”。赢了赛跑之后，混混们终于乖乖散去。

纪念活动的第三日，一大早大家就聚集在一

起讨论昨天从游击士那里听到的消息，“黑之竞售会”这一集会的存在让他们耿耿于怀。艾莉表示自己以前在留学的时候曾经听到过传闻，克洛斯贝尔的某处每年都会举行秘密社交会，各国的贵族和实业家都会秘密聚集在一起，这很有可能就是黑之竞售会。

调查终端出现三个新支线任务和一个紧急任务。

支线任务

矿山の魔兽退治

报酬：3000ミラ、DP4

前往矿山町マインツ的町长家接任务，前往矿山废坑将里面的魔兽全部消灭，之后自动回到町长处即可完成任务，获得各种属性的七耀石碎片200个。

支线任务

スト-カ-の搜查依赖

报酬：1500ミラ、DP3

先去彩虹剧团的剧场，从アバン团长处接任务。从伊莉娅处得到钥匙，自动转移到公寓，对最上层的房间进行搜查，调查房间中的桌子和床。和2楼、1楼的所有人对话，之后从1楼台阶后方的出口出去，在宝箱附近调查可发生剧情。之后回伊莉娅的房间即可完成任务。

支线任务

アルモリカ古道の手配魔兽

报酬：2000ミラ、DP4

目标怪物位于アルモリカ古道・休憩所所在的地图中，从アルモリカ村出来走两个版图。敌人是两只セピスデ－モン，暗黑状态对它们有效。

伪ブランド业者の摘发

紧急任务来自警察本部的调查二课，这是一起涉及假冒名牌的事件。前去警察局本部1F会议室接任务，从多诺万（ドノバン）警部处得知，假冒品牌从业者是从共和国方面进入克洛斯贝尔的。前往タングラム门，请求索尼娅副司令的援助。索尼娅答应了大家的要求，表示共和国来的车子会在这里的食堂休息，这时如果在食堂仔细调查应该就可以打探出情报。选择“共和国からの旅客バスを待つ”即可开始调查，去食堂以及宿屋和全部9名旅客对话，之后去巴士站发生剧情，依次选择“单独行动”、“お婆さん”。在美丽的黑发女子、系列人气角色雾香（キリカ）的协助下，众人终于抓到了冒牌商人。

“仔猫”の追踪

离开警察局，之前的黑客少年约拿打电话给罗伊德表示有事相求。去ジオフロントB区约拿的据点，他竟然想让罗伊德等人帮他进行黑客工作。约拿的目的是找出玩弄他的天才黑客“小猫”（仔猫）的连接点，他在自己房间的终端进行操作，并让缇欧前去A区深处的第3制御终端，两人同时协力找出“小猫”。

罗伊德和缇欧会组成两人队伍前往A区。此时先从迷宫退出，前往中央广场的餐厅2楼与ロバーツ主任对话可得到《暗医者グレン 第7卷》。回到A区，进去后先从右边坐电梯来到下层，然后再坐之前无法启动的电梯即可往目标地点前进，罗伊德和缇欧学会合体技“Ωストライク”。从通风口进入一直前进，途中某处要转动阀门将平台升起才可以继续前进，还要关闭扇叶形成道路。迷宫路程较长，对两人队伍来说有些吃力。

在终点发生BOSS战，BOSS一次攻击大约能损耗我方400多HP，并会召唤能力比其低的同伴，好在他们都吃异常状态，让它们陷入中毒状态的话会比较好对付。战斗结束后从右边的门进去来到第3制御终端。在等待追击“小猫”的时候，罗伊德意外发现当年自己的哥哥凯离家办案时，保护的女孩就是缇欧。“小猫”很快就出现了，在两人的协力下，约拿终于找到了其地址，但自己也被耍了，看来对手的技术的确要更胜一筹。

离开制御终端从旁边的出口坐电梯快速回到入口附近，之后来到约拿处，发现黑客的接入点是在ローゼンベルク工房。听到这里，缇欧觉得有点不可思议，因为在整个自治州内架设了网络的只有市区、医院以及湖对岸的休养地ミシュラ。之后，约拿按照约定，将罗伊德等人完成任务的报酬——一个记录结晶交给了他们，里面记录了鲁巴切黑手党的相关资料，里面还附带了一条隐藏内容，正是关于大家正关心的“黑之竞售会”的内容。没想到这竟也与鲁巴切有关。在每年的创立纪念祭最终日，鲁巴切都会召开拍卖会，而借用的拍卖地就是哈尔特曼（ハルトマン）议长位于休养地ミシュラ的豪宅，虽然拍卖的物品大多是一流货，但其中不乏盗窃品、以及贿赂、漏税的物品。这不仅是黑手党的重要收入

来源，也是议长联系各国有力者的绝好场合。但拍卖会戒备森严，只有手持金蔷薇招待卡的客人才能进入。

纪念活动的第四天，调查终端出现两个支线任务和一个紧急任务。

支线任务

盗窃事件の搜查依赖

报酬：1500ミラ、DP3（+5）

去港湾区中央附近白色的帐篷旁与モルス会长对话，前去四个区域与发生了盗窃事件的店家对话，另外，如果与没有发生盗窃事件的店家也同样对话，则可以获得附加DP。四个区域分别为中央广场、行政区、欢乐街以及港湾区，和所有室外摆摊的店家对话即可。之后回モルス会长处进行推理，选项依次是："客の应对中に夺った"、"游び半分"、"青年2人组み"、"中央广场のスイーツ屋"。任务完成后再与之前遇窃的几个店家对话可分别获得料理。

支线任务

东クロスベル街道の手配魔兽

报酬：2000ミラ、DP4

目标魔兽位于东口前进两个版图的河边，敌人一共有两只，攻击和防御力都很强，但吃暗黑和炎伤状态，因此只要让它们陷入这些状态就可以较为轻松地获胜。

观光客の搜查愿い

前去アルモリカ村的宿酒场トネリコ亭与柜台边的ゴーファン对话接任务，得知前几天居住在这里的观光客夫妇不见了，似乎是去了アルモリカ古道途中的古战场。另外，村民由于着急，所以先去找了游击士斯科特（スコット），因此本起委托将由支援课和游击士共同完成。

出村后沿古战场方向前进，注意这里有种叫カースシールド的盾形敌人会反射我方的物理攻击，要用魔法对付它们。在途中会遇到斯科特和其中一位观光客，继续前进，会在深处遇到另一位，可惜他被四只魔兽包围。此时要进行一场BOSS战，此战如果胜利的话可以获得额外DP，敌人的攻击力非常高，单发物理攻击在700左右，而且皮糙肉厚，但他们吃炎伤状态，因此用郎迪的S必杀技对付它们让它们进入该状态即可，每回合可以扣除1000多HP。让他们陷入暗黑状态也可以降低威胁。

战斗虽然胜利了，但魔兽没有被根除，形势渐渐对罗伊德等人不利，此时阿里欧斯和斯科特出现，瞬间就把魔兽消灭了，虽然看上去功劳似乎又被抢了，但观光客没事那才是最重要的。

回市区后先别急着回特务支援课，先去警察局本部，在最左侧的房间中和塞尔盖对话可得到《暗医者グレン 8卷》。

コリン少年の搜索

回到支援课接到芙琅电话，贸易商哈罗尔德有事相求。在市内游行的途中，他的孩子柯林（コリン）走失了。去警察本部附近喷水池的长椅上与哈罗尔德对话开始任务。四人分头寻找，缇欧和查特一起行动、郎迪负责东通り和旧市街、艾莉负责行政区和港湾区。

罗伊德负责欢乐街、中央广场、驿前通り和西通り，要陆续在各个区域询问打探情报。

欢乐街：酒店的两个前台、彩虹剧团发生剧情、与广场上两个贩售车的老板对话、赌场入口的兔女郎以及里面交换奖品的兔女郎、通往里通り入口前的拉客男ピム。

里通り：酒吧前的男子和酒吧里的老板、路上正在行走的女子、イメルダ店的女主人。离开里通り时遇到莲，她会和罗伊德一起行动寻找孩子。

中央广场：百货店前台和2楼的男孩、导力商店的ウェンディ、餐厅掌柜、餐厅入口前的リュウ、武器商会主人、广场南边的女孩ミミ。

驿前通り：路中央的女孩、调查ジオフロントA区画的门。

西通り：面包店前的ベネット、面包店里的オスカー、左下公寓的マイルズ、タリーズ商店的タリーズ、法律事务所的イアン。

全部调查完毕后发生剧情，艾莉打来电话表示柯林之前在栈桥上看水上巴士，可之后就不知道去哪了。此时的选项选择"车两の中に入った"。莲突然说要借支援课的终端进行调查，她用娴熟的操作从导力网中查出了车辆为ライムス运送会社的搬运车，而众人也发现了她的另一个身分——"小猫"。不过调皮的柯林趁着众人联系司机的空隙又逃走了，这次去了西クロスベル街道。沿着街道一路前进，在途中会发生剧情找到车子，然后继续赶路，在分叉路口听到孩子的

声音，追下去后发现了柯林，不过他已被魔兽所包围。战斗还是老样子，活用炎伤和暗黑状态打起来就会很轻松。

战斗结束后将柯林送回家，得知了哈罗尔德夫妇的往事。在柯林出生前他们还有个女儿，不过因为当时窘迫把她寄养在了朋友家，但后来朋友家却遭遇了火灾，孩子从此下落不明，后来他们才决定再生一个。那个女孩和哈罗尔德一样，长着一头紫色的头发。看到莲不顾一切地加入到寻找柯林的行列中来，并不想让哈罗尔德夫妇见到自己，大家心中似乎对这个女孩的身分有了答案。

纪念活动终于迎来了最终日。一大早罗伊德等人就收到了“小猫”发来的快递，里面的东西让大家又惊又喜——一张黑之竞售会的入场资格卡。调查终端出现两个新的支线任务。另外，此时去ウルスラ医科大学男性职员宿舍和ベルダイン对话可得到《暗医者グレン 9卷》，百货店里也有出售《クロスベルタイムズ⑤》了。

支线任务

市厅舍からの至急要请

报酬：2000ミラ、DP3

前往行政区的市政厅和2楼的クリップ主任对话，得知市政厅中陈列的雕像不见了，一个署名为怪盗B的人偷走了（熟悉“《空之轨迹》”系列的玩家应该不会陌生）。依照怪盗B留下的传言不断寻找。第一个“时告げぬ街の象征”指的是中央广场的钟，从ジオフロントA区画的梯子前去；“暖かき水の小乐园”指的是钓公师团2楼的水缸；接着调查旧市街不良集团サーベルバイパー的据点イグニス的音箱；第四步从クロスベル南口去机场，与传送带旁边的男子リカルド；第五步调查クロスベル通信社柜子上的的奖状；最后调查住宅街マクダエル市长家2楼右侧的房间即可发件雕像。之后发生剧情，获得“人马珠”。

マインツ山道の手配魔兽

报酬：2000ミラ、DP4

目标魔兽位于マインツ山道的隧道。敌人包括一只BOSS和4只杂兵，BOSS照例会召唤增援。

打点完后前去港湾区乘坐水上巴士，出发时碰到了一位打扮时髦花哨的男子雷克特（レクター），他也是去休养地的。与水上巴士上的所有人对话后发生剧情，到达目的地ミシュラム。此时可以先去完成一个隐藏支线任务。

隐藏支线任务

婚约指轮は今いずこ

报酬：1000ミラ、DP5

在旅店2楼和トマ对话接任务。在餐厅フォルトゥナ1楼的椅子上发现“白金の指轮”，在停船场发现“金の指轮”，主题公园前的喷水池右侧找到“真珠の指轮”。回トマ的房间，之后再去高级住宅街左下角的休息区，调查之后发生剧情，实行垂钓就可以将结婚戒指钓起来，将其交给トマ得到结晶回路“练气”，任务结束。

“黑の竞售会”の调查

先在ミシュラム转一下，在旅店1楼右侧发生剧情，然后在主题公园入口前、高级住宅街发生剧情，在议长府邸前担任警备工作的竟然是鲁巴切的人。离开的时候似乎听到了耳边传来的说话声，“快找到我”，这是谁发出的呢？

前往酒店前台，可惜房间已经全部订满了，好在瓦吉也住在这，他大方地提供了房间。跟着瓦吉前往他的房间发生剧情，得知拍卖会场只能两人进去。去1楼的洋装店换晚装，这里要选择同伴，所选的同伴关系到成就，因此最好在这里存一下盘，以分别拿到三人对应的成就。

换好衣服后前去议长府邸，先在里面到处逛逛。在出品物的保管场所前发生剧情，又听到了那个奇怪的呼唤声。在各处发生剧情之后，回到大厅会遇到来到这里的玛丽娅贝尔。前往拍卖会场，瓦吉赶来说在庭院里看到了军用犬，这里选择“侵入者が现れた”，应该是有人入侵了这里。此时可以和瓦吉一起行动，先在拍卖台上与女仆ブレンダ对话，可得到《暗医者グレン 10卷》。

从大厅右侧的阶梯前往3楼，发现原本守护在门口的门卫被打倒了，冲进房间众人见到了银，他没几下就把几个守卫全部消灭，见罗伊德等人来到，他从窗口跃身逃走，离开前他表示从黑月那得知，里面的房间里似乎有个有趣的“炸



弹”。这时，罗伊德又听到了那个声音：“找吧，快找到我。”

进入里面的房间分头寻找，在一个很大的箱子中发现了一个女孩，漂亮得好像ローゼンベルク工房制造的人偶。女孩表示自己名叫纪娅（キーア），但除了自己的名字外她什么都不记得了，先带着她离开这吧。逃走的途中会发生几场战斗，先去左侧最上层的议长房间。在房间里遇到雷克特，他帮众人脱离了黑手党的追踪，还假传了错误的情报给他们，在房间里也可以稍作休息回复HP。赶往1楼大厅发现原来把守在这的加西亚不见了，发生杂兵剧情战。逃到拍卖会场入口与其他两名同伴会合，在住宅街入口附近以及酒店大堂发生战斗。

本章的最终战是与加西亚的BOSS战，他的攻击力非常高，S必杀技能给我方造成巨大伤害，别让他轮到会心一击的行动槽额外奖励，否则我方的损失将会非常惨重。战斗中应该积极提升我方的各项能力，并降低加西亚的各项能力，这样会稍微轻松一些。战斗胜利后，加西亚告诉了大家一件不为人知的事情，郎迪是大陆西部最强列兵团“赤色星座”团长之子，年少时就率领大部队夺命无数。眼看被加西亚等人的穷追不舍逼得无路可走，塞尔盖驾摩托艇前来，载着大家离开了。

间歇 纪娅（インタ-ミッション キ-ア）

虽然鲁巴切黑手党恶贯满盈，但他们却以各种借口推卸责任，逃离了法律制裁。纪娅就这么被安顿在了特务支援课与大家一起生活，但她的真实身分到底是什么却仍然是个谜。为了查出她的身分，众人决定借助游击士协会的力量。此时可以选择一名同伴同行。虽然是间歇，但本章也有一些东西可以收集，《クロスベルタイムズ⑥》可以在百货店和西通り的タリーズ商店买到，后者还出售《暗医者グレン》的9和11卷，千万不要错过。此时还有两个隐藏支线任务可以去做。

隐藏支线任务

ジオフロントA2区画の手配魔兽

报酬：3000ミラ、DP4

去警察局本部与受理小姐对话接任务，目标魔兽在迷宫中之前发生BOSS战的地方。

隐藏支线任务

市长への差し入れ

报酬：2000ミラ、DP5

与市政厅的市长对话回到1楼发生剧情，接下任务后，去广场上转几圈，之后前去驿前通り获得果汁。选择“ジュースを饮む”可以回复满CP。回到市长办公室将饮料交给他即可完成任务。

准备得差不多后前往游击士协会，约书亚建议关于纪娅失去记忆的事情，可以去问问七耀教会，因为听说关于心理和精神方面的问题，教会应该会比较熟悉。带着纪娅从北口前往教会大圣堂，去右侧的房间和修女马布尔（マーブル）对话，让她用自己的法术探索纪娅的记忆深处。但除了纪娅所说的“又暗又大的场所”外，其他情报还是什么都没有得到。马布尔建议大家前去圣ウルスラ医科大学的神经科，用近代医学的力量来看看有没有效。

从教会回到市区后发生剧情，在前往医科大学前有个隐藏支线任务可以做。

隐藏支线任务

日曜学校の特别讲师

报酬：2000ミラ、DP5（+3）

与日曜学校的修女对话回答问题，答案依次是：军队、搜查一课、搜查状况の记录、第5世代、治安维持と自治州法の遵守、警察学校を卒业する、白い狼の助太刀、ジオフロント・A区画、公的权力への干涉力、自由。全部答对的话可以得到额外DP。

任务完成后前往圣ウルスラ医科大学，听塞希尔说负责神经科的是之前那个爱钓鱼的约阿希姆。从天台前往4F的药学・神经科研究室。根据约阿希姆的见解，纪娅很有可能是受到了什么药物的影响，他建议纪娅留下来做为期三天到一周的住院检查。但纪娅却不想离开大家这么久，听到这个消息，她伤心地跑走了。在医院大地图右侧发现她和阿里欧斯的女儿水滴在一起，两人似乎成了朋友。在大家的努力下，纪娅也和大家和好如初，剧情后本章结束。



第4章 悄然而近的睿智
（忍び寄る睿智）

三个礼拜过去了，纪娅的记忆还是没有恢复，而她的真实身分也依然没有被揭晓。但她已经融入了大家的生活。正当大家在开心地用午餐时，诺埃尔曹长打来电话有事要找罗伊德，她告诉大家山道遗迹中出现了幽灵，遗迹内部出现不可思议的魔兽，和之前在星见之塔中的看上去差不多。

遗迹的位置在マインツ山道的隧道分歧，去街道的北口调查巴士站旁边的装甲车，选择“マインツ山道·隧道内”，再往西走就可以前往月之僧院。

离开之前先调查一下终端，出现4个支线任务，另外还可去学料理、拿书籍什么的。港湾区的推车商店处可以学会“龙老タンメン”。商店中出售《クロスベルタイムズ⑦》，和タングラム门的索尼娅副司令对话两次获得《暗医者グレン 12卷》。医院顶层晒衣处旁的护士シロン对话获得料理“彩りトマトバーガー”。矿山町マインツ北方的民家中与ミランダ对话获得料理“真心ランチボックス”。

支线任务

自治州内延滞本の回收

报酬：2000ミラ、DP3

又是一个图书回收任务。先去行政区的图书馆找司书接任务。去アルモリカ村的宿屋和アルフレッド对话，然后到村子入口处找エルキン对话，接着去村长家附近民家中的ドナルド对话，最后到村长家右上的小屋中调查书本。去矿山町マインツ，和矿山里面入口附近的ロージー对话，从右边的分支下去一直来到深处，调查书本之后发生战斗。去医科大学，去レクチェ1F和フローラ对话，然后前往研究栋的资料室，调查通道深处右侧的书架得到书本。将图书全部交还给图书馆的管理人员后任务完成。

支线任务

求む创作料理

报酬：2000ミラ、DP3（+6）

在中央广场的餐厅接受任务，要求是制作出10种以上的预想外料理，如果制作出16种以上则可以获得2点DP加成，制作出21~22种获得4点DP加成，制作出23种以上则可以获得6点DP加成。装备结晶回路“恶戏”可以提高制作出预想外料理的几率。

支线任务

真心の恩返し

报酬：2500ミラ、DP3（+3）

先与东通り龙老饭店最深处房间的委托人对话，去警察局本部和芙琅对话后回委托人处，之后选择“ぽむぽむニット”的话DP+3，选择“みつしぃのぬいぐるみ”则DP+1。

支线任务

西クロスベル街道の手配魔兽

报酬：5000ミラ、DP4

目标魔兽位于警察学校附近的巴士站牌所在的版图往东走一个版图，大约在两个宝箱的中间位置。

隐藏支线任务

父へのプレゼント

报酬：2000ミラ、DP3

与医科大学304水滴的房间中与塞希尔对话两次后发生任务，接着与NPC对话。包括：301号室的ミハイル、2层护士站的メイファ、1层侦查室的アーシュラ、外面休息区长椅上的ゲイリー教授。之后回レクチェ2F阳台调查箱子，再回304完成任务。

遗迹の调查

准备得差不多后去月之僧院。进去后是与三个骷髅杂兵战斗。之后往左边走可前往地下墓所，其中有个出口可前往礼拜之间左侧2层打开开关放下道路。回到礼拜堂1层，从右边继续前进，看到有门闩的地方调查可以打开通往外面的捷径。往上前进则可以前往庭院，从庭院到礼拜之间，调查开关后可开通道路，这样礼拜之间左右的道路就可以打通了。2层的道路打通后可前往礼拜堂内部，看到地上似乎有举行过某种仪式的迹象。此时楼上的钟声响了起来，仿佛是教会圣典中出现的恶魔现身。战斗中BOSS除了会召唤同伴外，每个回合还会回复600多HP，所有异常状态和能力低下对其无效，但空属性是其弱点，可用对应属性的魔法来更有效率地攻击它。它召唤出来的杂兵会不断咏唱魔法，其攻击会让我方

陷入炎伤状态，非常讨厌。

战斗胜利后上楼调查钟，缇欧分析这是由于钟的共鸣声制造了某种“力场”，在罗伊德、郎迪和诺埃尔的努力下，钟的共鸣消失，而包围遗迹的力场也消失了，这里变成了普通的空间，魔兽也随之消失。钟究竟是怎么会共鸣的呢？难道正如缇欧所说的这是古代ゼムリア文明的遗产？



町长の依赖

调查完毕后回隧道的车子处。接到芙琅电话，マインツ町町长有事相求。来到矿山町，从町长处得知一个叫冈兹（ガンツ）的矿工两周前去了克洛斯贝尔市区还没回来，那家伙有个不良嗜好，那就是好赌。坐车回市区，自动来到赌场，和2楼的主管德雷克（ドレイク）对话，得到的答案有些意外，那家伙在这赢了50万大洋，每天在欢乐街的高级酒店享受豪华套房。一个原来总是输钱的赌徒为什么能够一夜之间变成赌神赢得这么多钱呢？这实在有些诡异。前往欢乐街酒店的2楼冈兹的房间，但他的态度却非常差，从他怀中的小姐口中得知他一开始似乎不是这样的。看样子冈兹一点都没有回矿山町的意思，先给町长打个电话报告一下情况，町长准备第二天自己来找他。

回到支援课，前往塞尔盖的办公室，发现伊万律师也在这里。将冈兹的事情汇报完毕后，伊万表示最近自己也听说了两个类似的案例，某家证券公司的证券师和贸易公司的经营者，两人这几年一直经营不善，但这几天却获得了难以置信的业绩。尤其是证券员，仿佛能预见未来一样，买股票一买一个准。

“黑月”の袭击

第二天一大早接到了约拿的电话，黑月事务所昨晚遭到了鲁巴切黑手党袭击。前往黑月事务所，从曹力那得知，来袭的看上去只是黑手党中实力平平的战斗者，加西亚和其原来的猎兵们似乎都没有参加。原本实力应该远不如黑月战斗员的这些人，竟然有着异于常人的力量和速度，所以才把黑月杀了个措手不及。关于此案还有很多不明白的地方，比如加西亚的动向等。在里通り黑手党事务所的入口附近发生剧情，见到了加西亚，但他看起来似乎有些奇怪。此时格蕾丝冒了出来，跟着她前往酒吧，从她那里获得了一些新的情报。鲁巴切的马尔科尼会长自从在竞售会上出洋相之后，正在积极拉拢新的共和国派议员，并与警备队的司令密会过几次。

“苍い锭剂”の调查

矿山町的町长赶来了市区，在赌场发现了正在豪赌的冈兹，不过这次他碰上的对手是雷克特，满盘皆输的他迸发出惊人的力量，但最终还是被众人制服。从他身上，众人搜出了一种蓝色的药丸。回到支援课塞尔盖的房间，依次选择“袭击者の身体能力”、“场当たり的な组织运用”、“所持していた苍色の锭剂”。如果这种蓝色的药丸真的可以激发人的潜在能力的话，那么包括黑手党袭击在内的一连串事件，就都可以联系起来了。达多利率领搜查一课一个多月前就开始搜查谜之药物的事情，但是上层似乎有内鬼，所以搜查一课现在不方便出动，于是关于药物的搜查也交给了特务支援课。

目前要做的是前往医科大学，找药学的专家约阿希姆解析蓝色药丸的成分。此时出现两个支线任务和一个隐藏支线任务。



支线任务

要人の捜索依頼

报酬：2000ミラ、DP3（+9）

先前往住宅街北侧的キャンベル家与キャンベル议员对话接任务。相关选项选择“突发的な家出”、“今日の午前中”、“IBC”。前往IBC与受付小姐对话，然后去16F总裁室与マリアベル对话。前往空港，与受付人员对话，前往クロスベル站共和国一方的月台，在列车的第三车厢与カーラ对话，选项依次为"共和国に观光に行く所なの”、“それはお父上が悪いですね”、“メイドさんも心配していますし”。该任务完成后，前往车站大厅与マッジス对话可得到《暗医者グレン 13卷》。

支线任务

镇魂の花集め

报酬：2000ミラ、DP3

前往クロスベル大圣堂，从右侧的道路来到墓地，在墓地附近的小屋中与クイント老人对话接取任务，前往三处摘花并将花交给クイント即可完成任务。黄色的“レヴァスの花”位于西クロスベル街道警察学校付近，乘车到警察学校付近后往下方走在门前可找到；蓝色的“リクエムの花”要先去西通り的タリーズ商店和店长对话，之后去マインツ山道（在山道的隧道前往遗迹的途中）寻找；白色的“フィネルの花”位于东クロスベル街道，从市区东口出来后第一个场景左边瞭望台的下方。



隐藏支线任务

新作人形の受け取り

报酬：5000ミラ、DP8

该隐藏支线任务的触发条件目前还不明。前往里通り的イメルダ发生剧情，在マインツ山道中间的站牌下车然后往东走前往人形工房，调查门后发生剧情，进入会发生战斗。战斗胜利后获得新作人形的手提箱，将其交给イメルダ即可完成任务。

“苍い锭剂”の调查②

前去医院和前台对话后，之后前往4F研究室发生剧情。约阿希姆表示自己以前并没有见过这种蓝色的药丸，他表示自己会立刻展开调查，但是到底要花多少时间还不知道，大概明天中午的时候会联系大家。另外，罗伊德等人也从约阿希姆那里听说了一个传闻，几年前有一个狂信的宗教团体制造了某种不可思议的药物，这种药的功效看起来和这次的蓝色药丸差不多，它的名字叫做睿智（グノーシス）。

回到车站附近发生剧情，缇欧由于贫血倒下了，而约阿希姆提到的那个宗教，似乎与缇欧的





过去有关。那是一个利用各种手段，为了提高人的感应力而不断进行实验的教团。回到支援课塞尔盖的办公室，平时一直守口如瓶的他说了很多，包括罗伊德的哥哥和阿里欧斯的关系，以及DG教团这个组织的事情。

第二天，矿山町町长告诉大家冈兹突然失踪了。搜查一课的报告也显示，还有些市民也服用过蓝色药丸，因此下一步就是前去确认一下他们的情况。

此时出现新的分支任务。另外，旧市街的交换屋可换到《暗医者グレン 14卷》了，用5个“みっしぃぐるみ”即可换到，该道具可以在赌场用徽章换。

支线任务

魔导杖の新机能开发

报酬：3000ミラ、DP4

前往旧市街的ギョーム工房和对话，需要利用素材“Tマテリアル”来强化缇欧的魔导杖。该道具可以在第4章ルバーチェ商会迷宫中（在屋子外侧，宝箱显示在里通り）找到。得到了素材之后在最终章被困于IBC大楼时将其交给强化人员即可强化。

支线任务

星见の塔の手配魔兽

报酬：5000ミラ、DP4

目标敌人位于星见的塔顶层有钟的地方。注意敌人的攻击会使我方陷入暗黑状态，因此建议事先准备好防御该状态的饰品。该任务达成之后可以获得成就“星の狩人”，艾莉和郎迪学会合体必杀技。



支线任务

月の僧院の手配魔兽

报酬：5000ミラ、DP4

目标敌人位于月の僧院之前BOSS战的地方。该任务达成之后可获得成就“月の狩人”，缇欧和艾莉学会合体必杀技。



支线任务

古战场の手配魔兽

报酬：5000ミラ、DP4

在之前BOSS战的场景往左走来到左上角就可以见到目标魔兽，战斗中一共会出现两只魔兽，注意它们的即死范围攻击。战斗胜利后获得成就“太阳の狩人”，郎迪和缇欧学会合体必杀技。

“苍い锭剂”の调查③

根据搜查一课的报告，有使用过药物嫌疑的市民有三人：彩虹剧院的新演员尼科尔（ニコル）、军刀蛇成员迪诺（ディーノ）、住宅街的证券员邦德（ボンド）。先去欢乐街的彩虹剧院，从团长处得知尼科尔昨晚就没有回家，现在下落不明；去旧市街的イグニス，得知迪诺最近的样子很奇怪，之后再去トリニティ找瓦吉对话，从他嘴里得知迪诺找瓦尔特单挑过，后来也行踪不明了；前往住宅街市长家右侧的住宅，邦德的妻子表示今天一大早起来就发现他人不见了。



全部调查完毕后去西通り的法律事务所，发现贸易商哈罗尔德也在这里，他表示经营贸易公司的利塞罗（リゼロ）今天早上也失去了踪影。调查至此，目前得知的所有服用过蓝色药丸的人都失去了踪影，但实际上私下服用过药丸的人应该远不止这个数。

接到达多利的电话后前往里通り的鲁巴切商会，在大厅里与达多利会合，他会作为同伴一起行动，并可成为战斗成员。商会大楼里目前已经空无一人，昨晚警察局本部收到了犯罪预告，预告称克洛斯贝尔空港被设置了爆炸物。

首先在1F的应接室中调查，在墙壁的调查点中调查后发现有两个钥匙孔，需要两把钥匙才能打开。两把钥匙分别位于仓库和武器库中，但是这两个区域原本都是封闭的，需要简单的解谜才行。

先去3F调查书架得到台座，然后将其放在1F应接室的架子上，这样就可以打开通往武器

库的门。一进去是一场杂兵战，之后会发现有些地面上带电，此时应该先去其他房间调查开关关闭电流才能正常通行。注意由于视角的关系，有些房间和区域的入口可能会比较难发现，要仔细寻找。在武器库的深处（回复装置后）是一场中BOSS战，敌人一共有8只，不过都是杂兵级的，蓄满CP用大范围的S必杀技就可以很轻松地解决。战斗胜利后在后方的墙上获得“红耀石の键”。

原路回到1F，会发现1F左侧的房间的墙上有个密码输入设备，但此时还无法输入，先去2楼的某个房间，在其桌子上会发现密码的提示，此外，该房间的书架上有料理“浓厚クリームスープ”。回到需要输入密码的房间，依次选择マルクと深き森の魔女、ショーン・アルナム即可打开原本关闭的门前往仓库。一开始也有场杂兵战，在深入的途中玩家需要通过开启开关升起或放下平台才能顺利前进，在深处的回复装置后同样是一场由8个杂兵构成的战斗，蓄满了CP槽的话毫无难度。战斗胜利后在后面的墙壁上取得





“苍耀石の键”。

原路返回1F的应接室，使用两把钥匙后房间中央的地板打开，露出前往会长室的道路，进去后是场BOSS战，BOSS会召唤增援，且增援会帮助回复HP。

战斗胜利后继续前进，调查门时注意一旦进去就无法再自由前往市区以外的地方了。在会长室调查宝箱发现被锁，去右边的架子上调查获得钥匙，然后就可以打开宝箱，里面是药品“睿智”的入货名单和出货名单，而最近失踪的那些人的名字全都在名单上，这样就有证据证明鲁巴切是在散布药物了。另外，在箱子的底部众人还发现了一个带着伤痕的徽章，那应该是罗伊德死去的哥哥的遗物。

根据目前掌握的情报，向鲁巴切提供药物的毫无疑问是和教团有关的人，但具体是谁还不得而知。下一步调查需要足够的人手，但由于顶着上层的压力无法获得警察局内部的协力，最后大家想到了一个办法，那就是向游击士协会求助。

终章 洛克斯贝尔最长的一天

（クロスベルの一番长い日）

与阿里欧斯和米歇尔说明了整起事件的来龙去脉后，游击士协会表示愿意全力协助特务支援课。游击士协会负责寻找失踪者和黑手党的下落，而支援课则准备下一步行动。

此时可以先自由行动，完成一些收集要素。如果是二周目，则会追加支线任务“ジオフロントの异变调查”。与龙老饭店前的NPC对话可获得料理“药膳麻婆豆腐”、与里通り酒吧吧台边的女子对话获得料理“シャイニーブルー”。百货店中追加《クロスベルタイムズ⑧》。另外，如果收集了全套《暗医者グレン》，就可以和里通り的イメルダ交换打造最强武器的道具“ゼムリアストーン”。如果从第1章开始就喂了支援课楼顶的コッペ，则本章再次喂它时可得到“双儿珠”。

支线任务

ジオフロントの异变调查

报酬：5000ミラ、DP4

进入ジオフロントB区画与负责人对话，乘坐电梯前往下层区域。迷宫一共有3层，有一定的解谜要素，不过没什么难度。迷宫中的敌人大多附带冻结攻击，且等级很高，在48级左右。在3F打完BOSS之后可获得成就“暗の狩人”，乘坐电梯回去后发生剧情，任务结束。



药物事件の搜查

下午5点整，原本医院的约阿希姆应该打来电话的，却仍然没有联系罗伊德等人。前往ウルスラ医科大学。在巴士站牌附近发生剧情，发现车子晚点了，一群人等在巴士站却等不到车子前来。此时达多利打电话来告诉罗伊德，原来之前策划谋杀市长的原秘书阿内斯特的主治医生正是约阿希姆。见仍然没等到约阿希姆的电话，车子又迟迟不来，所以众人决定步行前往医院。

在ウルスラ间道的途中发现了废弃的巴士，但里面却空无一人。向课长汇报情报，他表示会向索尼娅副司令请求援助。来到医院门前发现天已经黑了，但医院却没有半点灯光，看起来似乎没有一个人存在。在入口附近发生杂兵剧情战，战斗结束后“银”暂时加入罗伊德等人一行。

此时的目的是在医院里进行调查，先从左边





的食堂レクチェ进去，发生剧场战后在建筑内进行调查，最好把各个房间都转一遍，确认房间里的NPC并获得一些情报。在2楼阳台会发生剧情战，战斗结束后从倒下的黑手党身上可以搜出“病栋の键”。

利用钥匙前往病栋，和之前一样，在各个房间中确认NPC的存在，期间会发生几场剧情战。另外也可发现遇袭的塞希尔，战斗后可将其救下。进入研究室后发现电梯无法运行，前往3F，在发光的地面上可发现“研究栋认证カード”，这样就可以回到入口处利用电梯前往4F了。在4F最深处的房间中发生剧情，等在约阿希姆房间中的并不是其本人，却是越狱的阿内斯特。之后是一场BOSS战，阿内斯特的弱点是空属性，用该类属性的魔法攻击可造成更可观的攻击效果。战斗结束后调查办公桌可得到文件，大家吃惊地发现，约阿希姆正是DG教团的干部司祭，而开发了药物“睿智”的人也是他。

クロスベル袭击

回到克洛斯贝尔是一连串的剧情，众人准备把纪娅交给游击士协会保护，打电话前去游击士协会的时候却发现那边遇到了袭击，剧情中的选项选择“机关铳の音”，推测袭击游击士协会的并不是黑手党，而是已经被药物控制的警备队。

支援课已经被警备队团团包围，在逃脱的途中获得了IBC总裁妇女相救，罗伊德一行被安排到





了钢筋铁骨的IBC大楼中。在IBC大楼中可自由行动，1F可强化装备、购买道具等，如果持有“ゼムリアストーン”的话，那么这里就可以打造最强武器并得到成就“至高の剑”了。另外，和好感度最高的同伴对话可强化合体技，并获得与之相关的成就。在大楼里跟所有人对话后乘坐电梯时发生剧情，这里也终于遇到了袭击，并且警备队们准备了大量炸药，准备把纪娅从罗伊德等人手中抢回去。出门后是连续6场战斗，如果全胜的话可得到最多的DP加成。

"教团"据点への潜入

艾斯特尔和约书亚为大家找到了教团的大本营，在塞尔盖课长和诺埃尔曹长的掩护下，罗伊德一行终于平安赶到了那里。在入口处和艾斯特尔、约书亚会合，他们俩会加入队伍成为同伴共同挑战最终迷宫"太阳の砦"。

太阳之砦一共有4大层，每层都有简单的解谜要素以及BOSS战。

在第一层右边的房间中会发现有座雕像的剑没有举起来，调查它后令其举起便可开门继续前进。继续前进，关闭的铁栅栏需要分别调查两处开关后才能升起来以继续前进，再深入就可来到第二层。

第二层的解谜方式是前往有电脑的房间中解锁，一共要解三道锁才能将原本锁住的门打开，在解锁的时候也可以阅读到一些与剧情相关的情报。

第三层有几个牢房，里面关押着失踪的人，将他们解放之后可以与他们对话来购买道具调整导力设备。解谜方式主要是通过调查阀门来调整水位以继续前进。从回复设施处继续前进是本层的BOSS战，对手是魔人化之后的阿内斯特。与他战斗最需要注意的一点是其单体即死攻击，因此事先一定要装备防止即死的饰品。其S必杀技"暗神乐"可以对我方造成2000点左右的伤害，如果被其碰上会心一击奖励，那HP较少的艾莉和缇欧就会有危险。魔人阿内斯特的弱点属性依然是空。

第四层的解谜方式是调查开关。宝箱除一开始遇到的有魔兽把守的宝箱（里面是"オリオンガード"）外，其他里面都是回复道具，因此如果不想拿也可以不用浪费时间。第四层的解谜方式很简单，遇到的第一个开关记得调查两次，将道路指向左方，见到的第二个开关调查后可打开通往第三层的道路，之后再返回第四层可继续前进。回复点后要面对的是和加西亚的BOSS战，由于其身边没有同伴只是自己孤军奋战，因此难度反而比和魔人阿内斯特的战斗来得简单。注意他的必杀技附带气绝效果，因此战斗前记得装备防止气绝状态的饰品。

战斗结束后继续前进就是和最终BOSS约阿希姆的战斗了，一共有三连战。第一战敌人除了约阿希姆外还有两只レグナ・アゲエル，它们的"灼热烈风"为全体攻击，伤害在1000点以上且附带炎伤效果，幸好可以用技能来中断解除。约阿希姆的必杀技附带封魔效果。另外，约阿希姆有时还会隐身。レグナ・アゲエル害怕水属性攻击，物理攻击则对它们几乎无法造成伤害。

第二战约阿希姆变身成魔人，实力大大提高，其攻击多附带异常状态，比如炎伤、石化、封技等效果。其身边还有两位棘手的同伴，其中ザンクラウン会令我方行动迟缓、防御力低下，而ヴァイクラウン则会即死攻击，并回复敌方HP。将它们打倒的话地面会掉落，我方的立足之地将会变小。当魔人约阿希姆的HP降到一半以下时其能力会提升，并且后方的地面会掉落，掉下去的话同伴会在下回合回到战斗，但EP会变成0。强化后的约阿希姆会使用"逆击流法"和"司空三兽唱"。其中"逆击流法"会使其拥有自动反击能力，因此我方的攻击方式建议以高威力魔法攻击为主。"司空三兽唱"是魔法三连发且解除不可，幸好可以用"A－リフレックス"（空×6可组合出）来进行反射。如果没有该魔法也不要紧，"司空三兽唱"的攻击范围是一直线的，只要在其发动前逃离攻击范围即可，否则必定死亡。经历了痛苦的第二战，第三战则要轻松很多，莲会出场帮助众人，剧情之后我方同伴的HP、MP、CP等全回复，而敌人的HP只有1万多，等不到其出手就可以将其消灭。

三连战之后就可以迎来结局了，虽然游戏是落下了帷幕，但其实没有解明的地方还有不少，没有意外的话应该会有续作。通关之后标题画面会开启EXTRA模式，玩家可以查看获得的成就并用对应的点数来购买二周目的继承要素。





本作的整体素质颇高，游戏内容也很饱满，加入了成就系统之后，收集可玩要素比起系列之前的作品来说更加充足。但不得不说的是游戏给人的惊喜的确不多，不仅系统构成与之前的作品相比几乎没有什么区别，连任务系统也差不多。游戏在细节方面贴心了许多，比如在市区中可以按出菜单快速移动，在野外也可乘坐巴士快速前往目的地等，前几作中徒步四处奔走的麻烦在本作中基本不存在了。

JS眼里的玩家们

另一种角度 透视电玩商场的人生百态



社会上有各种各样的人，年龄、经历、职业都不相同，性格也不同，在游戏机这个圈子里，也同样有着性格迥异的各种玩家，你属于哪一种呢？

JS 奸商的简称，在数码和电玩圈内，这词如今不觉间已变成消费者口中的商店老板的代称，想知道在一名经营多年电玩老店的商家眼中，会有哪些形形色色各种各样的顾客么？想知道哪种玩家最受JS们欢迎，哪种玩家最让JS们头疼么？今天这篇文章会用一些实际例子来告诉你答案。

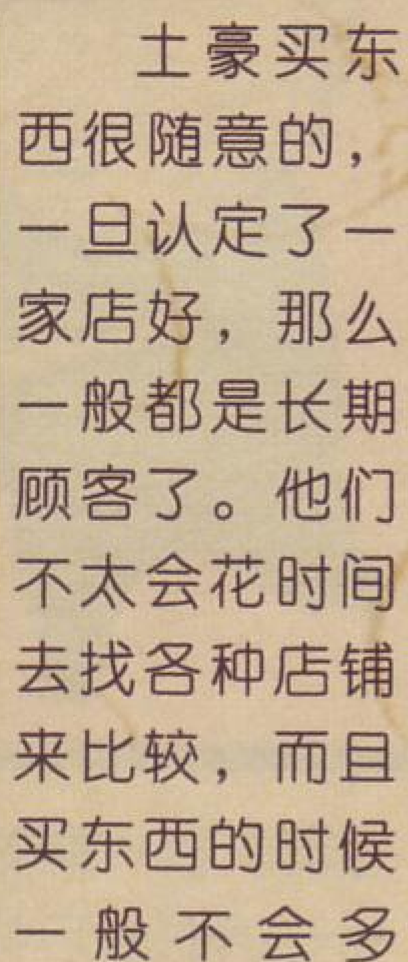
笔者就是一个大家嘴里所俗称的“JS”（冤枉啊，代称而已，我真不奸的……）了，做电玩有好几年了，在销售和售后的过程中曾经有过各种各样稀奇古怪的经历，一些顾客真的让我印象非常深刻，虽然其中不完全是好印象……一直以来都是玩家说JS，今天就反过来，让我这个JS以我的顾客群为例，来跟各位读者聊聊在商家眼里的各种玩家们吧，你会从里面发现自己的影子么？

文 你猜啊　编 酷洛洛　画 暗黑熊　美编 Juxi

JS喜欢哪些顾客？

先来说一说在商家眼里最喜欢的顾客类型。

1 土豪型



土豪买东西很随意的，一旦认定了一家店好，那么一般都是长期顾客了。他们不太会花时间去找各种店铺来比较，而且买东西的时候一般不会多问，确定东西质量以后就买了，不会讲价或者问一大堆稀奇古怪的问题。

这么说可能有点俗，不过从商家的眼里这种类型肯定是最受欢迎的。不论大店小店，黑心商还是诚信商，都是最喜欢这种的类型，买东西豪放，只要看准了喜欢的，直接给钱拿了走人还不带砍价的，大家都方便。

我曾经遇到过一个20多岁的年轻顾客，临近下班的时候跑到铺子来，是我们以前一个老顾客介绍过来的，开的一辆没牌的崭新的奔驰S600，买了一台PS3一台X360一个G25方向盘，而且X360不刷机玩正版，机器插上试了下，选了两张游戏就直接抱走了。说实话，卖了这么久游戏机还是第一次遇到这么豪爽的，当时我自己都愣了。后来他打电话来问怎么PS3接上电视效果这么差呀，问了几句才发现原来是他没接HDMI线，于是打车送了根HDMI线去他家，当时那个震撼啊……同样都是爹生娘养的，凭啥我玩游戏用24寸显示器而他家连次卧都挂了个50寸的等离子电视啊……后来他又来买了几次游戏还有一个罗技G27的方向盘豪华座椅，同样也是非常干脆。

点评：

作为商家，想跟这种顾客说：大哥，你好歹还是稍微先问下价吧，虽然钱对你不重要，但你至少给我个报价格的机会吧……不然遇到真JS时，难免被人猛宰。

2 直奔主题型

这类顾客买东西只看几个方面：价格能接受，质量能接受，售后能接受，那么就成交。不会老是在价格或者一些小细节上一直纠结，很快捷很干脆的就完成交易，咨询，验货，一手交钱一手交货，走人，一气呵成。

我们最喜欢干脆的人，其实跟这种人交易是最愉快的，因为整个过程不需要考虑做生意以外的其他问题。在商家的眼里，最标准的顾客就是这种了，因为所有东西都是事先考虑到了的，几乎单纯的你问我答，你拿钱我拿货的过程，不用费一大堆时间去跟他狂砍价，不用回答他一些稀奇古怪的细节问题。

这样的顾客还是很多的，我们有一个老顾客，当时是个大一新生，戴个眼镜斯斯文文的，来买PSP，他自己先在网上找了一下，对比了各家店铺的口碑和价格这些，就直接到铺子上来了，问了下价格，问了下售后方面的问题，然后拿了台机器，检查了一下屏幕和外观，然后装好，付款，走人，整个过程非常顺利。他后来又带同学来买过几台，同样也是这样，每次交易都很愉快。所以后来每次他不讲价，我都会主动给他便宜点或者送点配件什么的。

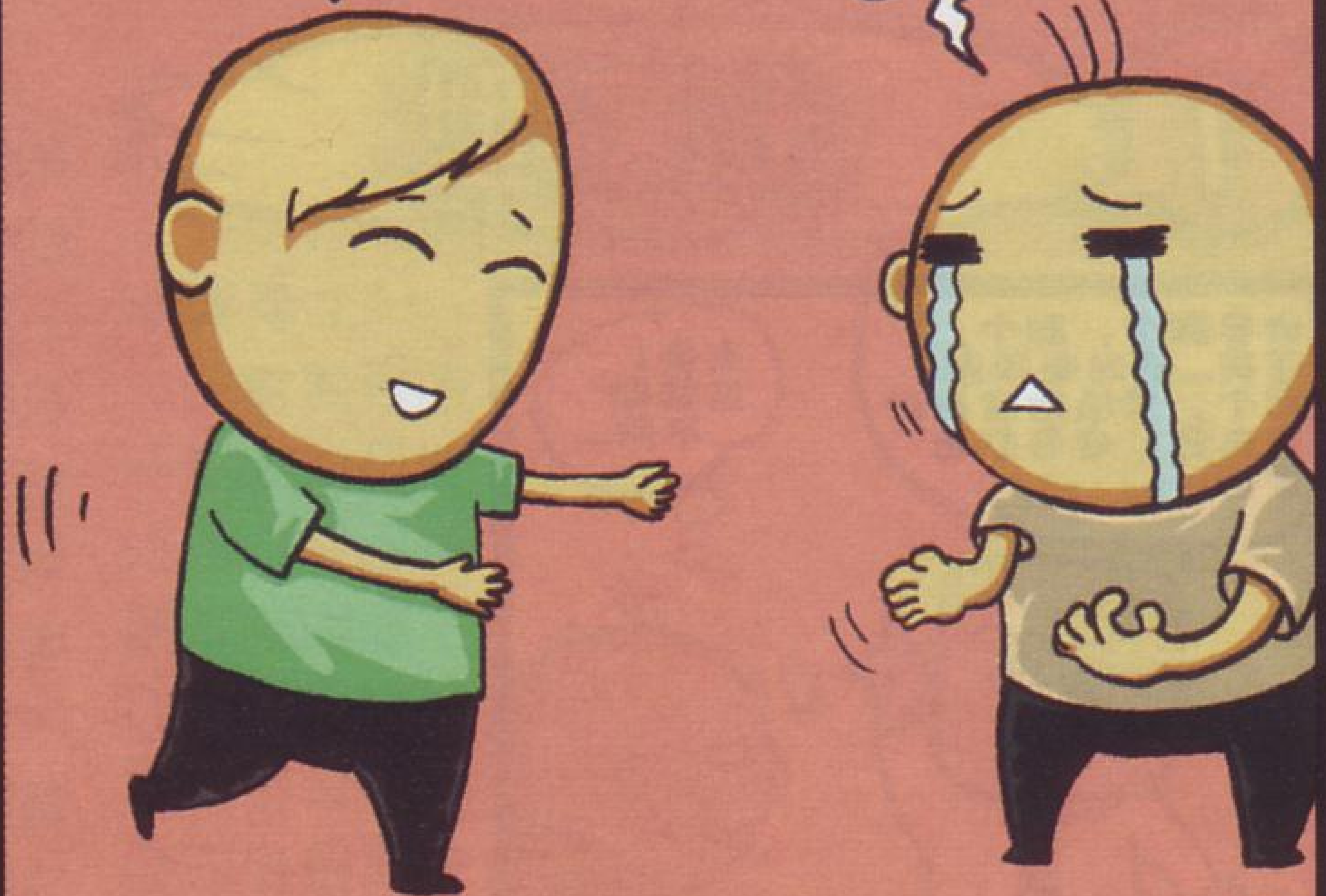


点评：

作为商家，对于这种类型的顾客有一点小建议，就是一定要选对商家，而且自己对想要购买的东西还是先多多了解一下，否则遇到JS的话很容易被忽悠的。

3 理解型

通俗点的说法就是“好说话的顾客”。一般都个性比较成熟，经常说的话是：“无所谓啦，没事的，正常的。”交易过程中难免遇到一些小意外，遇到不好说话的顾客通常会很麻烦，而遇到这种顾客的时候通常都大事化小小事化了了，这种顾客一般比较理解商家的难处，对于一些无伤大雅的小细节都能够体谅，不会太过为难商家。



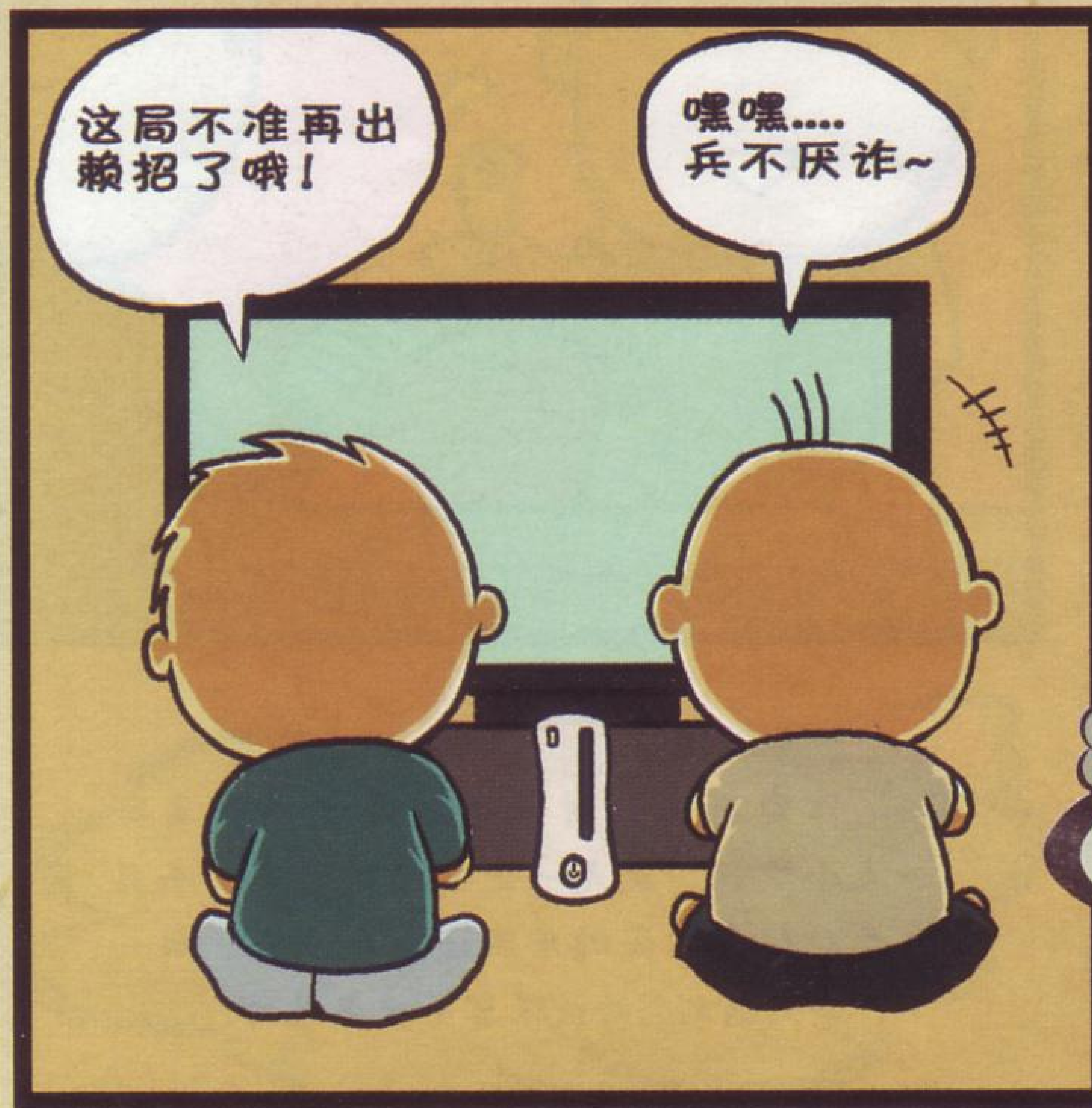
开店做生意难免会遇到各种各样的问题，商家们是很喜欢能理解自己体谅自己的顾客的。

有一次遇到一个买PSP的，是在我们网店买的，当时正好是过年的时候，人手不足生意又爆好，店里忙得离谱。这个顾客问了两句就直接拍下付款了，由于他那里没有顺丰快递的点部，所以只能发EMS（顺便说下，我们只发EMS和顺丰，其他快递大多不负责信不过），我们淘宝店是商盟成员，EMS都是每天中午送到商盟点部统一派送的。当我发现他已经付款的时候已经是下午4点过了，打包后没办法只能第二天再发了，于是打电话跟他说，他表示能理解，说没事的，知道过节的时候都忙；结果第二天送往点部被告知“今天EMS不发货”只能把包裹丢在那里然后第三天发出，没办法只能又打电话通知顾客，他也丝毫没有不耐烦，反而安慰我们说“没事的我不急”；第三天终于发出了，过了几天他收到货发现里面没有充电器，我一翻抽屉，哎哟！拿出来测试并且贴保修标签的时候忘记放回去了！心想完了完了，本来就晚了一天发货还发漏了东西，这下就算挨个中差评都不冤枉。抱着愧疚的心情打电话给他，结果他一点没有责怪我们，他说他知道过年过节的很忙，漏发错发什么的都能理解，只要给解决就好，以后谨慎一点就好了。当时我心里暖暖的那个感动啊……

点评： 没什么好说的，理解万岁啊……

4 朋友型

通常都是很外向的，处的时间长了会让人感觉双方不是买卖关系而是朋友，这类顾客大多比较会为人处世，能跟做买卖的商家打成一片可不是那么容易的，毕竟开店做生意要赚钱，要金钱交易就很难有纯粹的友谊。不过一旦成了朋友，买东西基本都是成本价了……



JS们也是喜欢广交朋友的，俗话说朋友多了路好走嘛。

开店这么久，有一些顾客一来二去的关系好了成了很好的朋友，经常一起交流游戏机以外的东西，有时候一起吃吃饭啊什么的，大家彼此已经很信任了。可以开一些商家与顾客之间不能开的玩笑，比如互相挖苦什么的。朋友之间就没有赚钱这方面的想法，所以如果要买什么都是给的成本价。而且朋友基本上会给介绍来很多别的顾客，对于人气也是很有帮助的。

点评： 开店做生意肯定是想赚钱的，不过，多交点朋友可比赚钱有意义得多了。当然，专坑熟人的黑心JS也是存在的，大家可千万别交友不慎啊。

5 真玩家型

电子游戏这个圈子里，各种类型的游戏都有自己忠实的粉丝，见多了国内绝大部分的盗版玩家，偶尔出现的正版支持者，我们还是会有种莫名的肃然起敬的感觉。

在国内做电玩这一行的，其实大多也都是喜欢游戏的玩家们。做电玩利润挺低的（JS除外），有钱投资点其他的哪样不比做电玩收益大，还不是因为从小对电子游戏有爱。我们其实也很想从正，卖水货不能开旗舰店，不能开商城，偶尔还会被工商局查……只能希望国内越来越多的玩家支持正版吧，这样国内的游戏机市场才能越来越正规嘛。

不过这样的玩家还是不太多，我开了这么久的店，真正完全支持正版的只遇到过一位（当然，这个和国情还是有很大关系的），是个沉默寡言的小伙子，买Wii是要不刷机的，买PS2也要不改机的，买NDS和PSP也直接买正版卡和UMD光碟，问他为什么不玩盗版呢，他告诉我们他喜欢的游戏就要用正版去支持，嘴里说着喜欢某某公司却玩盗版，根本就没资格说支持。这番话真的令我们很感动，虽然是商家，但我们也都是玩家啊，国内要是这样的玩家多一点，相信离走上正轨也不会太远了吧。



点评： 为了养家糊口不得不卖水货，教人破解，教人刷机……身为JS兼玩家的我，备感心酸啊。顺便说下，卖正版游戏利润比盗版高，JS们都喜欢……

6 礼貌型

有礼貌的，到哪都吃香，这句话是绝对没错的，俗话说伸手不打笑脸人嘛，态度好点大家心情都好购物双方都愉快嘛。



作为JS，谁都不想遇到摆一副臭脸的顾客。如果碰到很有礼貌的人，我们自然也会热情很多的，商家也是人，只是买卖立场不同而已，“顾客是上帝”只是个理念而已，别真以一副高人一等的姿态来买东西。

举个前段时间遇到的例子吧，一个女生买了一套PSP送给她男朋友，是邮购的，在淘宝上跟我们联系，说话非常有礼貌，“麻烦你”、“谢谢”、“辛苦了”说了一大堆，让人心里挺舒服的。后来出了点问题，在她收到货之前，居然跟男朋友吵架分手了，具体原因涉及隐私就不说了，总之没办法只能退货，退货的时候也是非常有礼貌，一个劲的道歉搞得我都挺不好意思的，最后安慰她不要太伤心了，然后邮费全包退款了，虽然亏了几十块但是心里没有觉得不舒服。后来她给我们介绍了不少顾客来，真的挺感谢她。

点评： 对于这些态度很好很有礼貌顾客，每个商家都会说四个字：欢迎常来！

归纳 一般来说素质比较高的都还是很受欢迎的，有礼貌、大度、外向这些都是商家们很喜欢的性格，愉快地交流，顺利地交易是JS们最想看到的。当然，出手大方这一点对于以盈利为目的的JS们也是很关键的一点啦。（偷笑）

JS受不了哪些顾客？

受欢迎的就不多说了，其实大部分顾客都还是受商家们欢迎的，毕竟他们是上帝、是衣食父母嘛。只要不是太过分，商家们都是喜欢的，开店做生意的，谁会讨厌钱呢？不过林子大了什么样的鸟都有，就当借地发发牢骚，今天的重头戏就来摆一摆那些让商家们觉得不爽的极品顾客类型吧。

1 手痒型



这类顾客不知道是家教不好还是个人修养有问题，来店里什么东西都想摸摸看，这也要，那也要，鉴赏这个鉴定那个的，一般会在实体店铺遇到，不仅要随时收拾他们弄乱的东西，还要时刻注意有没有顺手牵羊，这种也是我们最害怕的，每天要接待那么多顾客，不少都是第一次接触，根本不了解对方为人怎么样，弄得一团乱很容易丢东西的。但是毕竟是顾客，又不可能当面呵斥，非常烦人。

曾经遇到过一个很极品的，来到店上想买一个PSP的包——10元的组装布包+挂绳。然后他发现我们还有很多其他的包包，就让我们拿给他看，结果他从卡登仕布包到Hori软包一共大概8个品种挨个试了个遍，弄得一桌子都是，结果不买。在我们收拾包包的时候他又跑去翻我们放在柜台上的PS3和PSP的正版碟，就像数扑克牌一样一张一张铺在桌子上……我们去收拾碟子的时候他又跑去翻我们桌子上的记账本，翻完账本又跑去翻我们值班用的笔记本电脑，一边翻一边说“有啥游戏么给我拷点”……我估计如果我不抢着用电脑他可能还想挂QQ翻网页了。

点评： 一直想对这种顾客说但是又不好当面说的话：“大哥，这不是你家，别这么随便好不”？

2 乱砍价型

这类顾客会不厌其烦地砍价，用各种各样的手段：撒谎，装可怜，冒充行家……他们在乎的根本不是东西的质量以及售后，或者说他们想用二手翻新机的价格买到全新并且包含完善售后的东西。这样的顾客很常见，砍价花样百出。经常会把心情搞得很烦。

其实我们并不是不懂变通，不懂得价格弹性空间，遇到人合得来，聊得愉快，又能够保证合理的利润的话，适当便宜点也是正常的。不过像菜市场那种乱砍价对我们可是行不通的，越是“高技巧”的砍价我们越反感，越是咬死不放，一分钱都不少。

曾经遇到过一个最执着的砍价顾客，想买一套PSP，先是在淘宝上问的，当时的4G套装价格在1500左右，他上来就狮子大开口“1200给我包个快递吧”，告知他不可以以后他叽里呱啦问了我们一下午，大体内容就是“给我少点吧；开店哪有不讲价的；我就是一穷学生；你看别人1200都有卖的；生意有亏有赚嘛；你给我便宜点我给你个好评；你们真不地道”之类，第二天跑来我们实体店里又叽里呱啦地问了一阵，说什么别人便宜100多他都不去买就指着我家买，理论是一套一套的。其实我们也不是一定要咬死一口价不放，只是这种人真的让我们很反感，所以一分钱都不少，你讲再多也没用。后来他居然把他妈妈都搬出来了，他妈妈跟我们讲理论，讲人际关系，讲营销，讲长远发展……当时我的感想是：兄弟，阿姨，你俩不去做传销太可惜了。

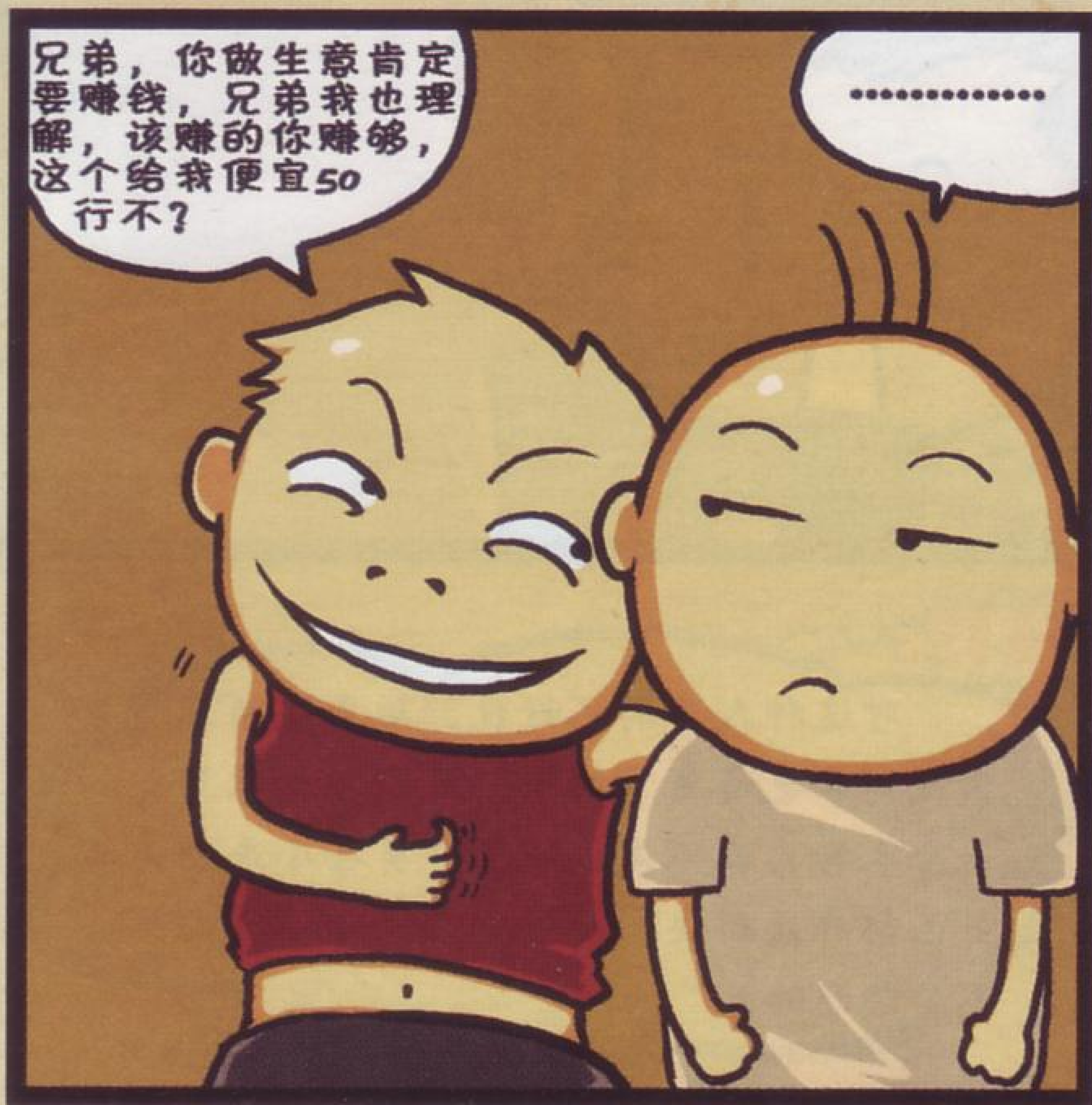


点评： 想说的：少来，我不吃这套，爱买便宜去买二手翻新的，别来我这。别家便宜你去别家买去，你也知道不敢买才跑我这来啊？便宜点可以，我商品质量和售后服务给你“打个折”，行不？

3 套近乎型

这一类要跟前面的朋友型明确区别开，朋友是真的纯友谊关系，而套近乎是有目的性的，至于是什么目的嘛，还不都是为了占点便宜。这类顾客开口就是“兄弟”要么就是“亲”，反正怎么亲昵怎么叫，听着让人鸡皮疙瘩掉一地。

商家是最讨厌这种打着“亲密”旗号来讨便宜的人了，以前我上过不少这种当。还真以为自己跟顾客打成一片，结果呢？那些所谓的“兄弟，亲”买完东西以后就立马成了陌生人了。



遇到过这样一个顾客，进门就喊“老王，给我拿套NDS”，然后给店里的几个同事散烟，嘘寒问暖问候家人什么的，一副大家都是老相好的样子，当时我们都挺懵的，互相递了下眼色：“你朋友？”“不认识啊？”然后才明白过来，这人是个顾客，是不认识的热情顾客。于是赶紧热情接待，结果越来越发现不对劲，那家伙一直兄弟兄弟地叫着，但是嘴里一直说的内容是让我们给他便宜100块，说什么“都是兄弟伙，少赚点”……因为我们坚持不少价，他就没有买，后来他还是经常跑来店里“培养感情”，但是如果不给他便宜点的话，就是不买……他最经典的一句话是：“兄弟，你做生意肯定要赚钱，兄弟我也理解，该赚的你赚够，这个给我便宜50行不？”

点评：

虽然说出来影响不好，但是不说心里又觉得不舒服：是兄弟就别跟我讲价，支持下兄弟的事业，别亲来亲去的，买东西就买，问东西就问，套近乎可以，但是目的性这么强，未免有点恶心。

4 挑三拣四型

挑剔的顾客是非常多的，作为商家我们也能理解，但是有一些就比较离谱了，会对一些细节刨根问底，甚至是一些根本与商品无关的问题，着实会令我们非常纠结。

金无足赤，再好的东西也不可能完美，老是有强迫症似的追求100%完美是不可能的，过分挑剔的话，会让我们很反感，脾气和态度再好的商家也会没耐心的。

大家都知道美版PSP的包装吧，是完全塑封的，曾经有一个购买PSP的顾客，他说他是一个追求完美的人，要求PSP一定要完全全新没有被人摸过的，于是我们当然就推荐他买美版全密封包装的，其他版本都不是全密封，而且机器我们会预先检查屏幕



所以都碰过。我们告诉他美版的好处是完全全新未拆封，但是缺点是拆开前没办法检查，拆封后只要不是质量问题，即使存在一些小瑕疵也是不能退换的。然后他买了以后打开，检查外壳，用纯色图片挑选屏幕，都没有什么问题，本来以为完美了，结果他很雷人地钻到了桌子下面用纸板遮住光线在黑屏状态下挑，然后告诉我们机器屏幕有点，我们拿来看了半天啥都没看出来，最后关灯窝在角落看才发现屏幕左下角有个微乎其微的暗点，我发誓那个屏幕已经算是非常好的了，那个所谓的暗点肉眼根本看不到……谁没事开个黑屏去全神贯注注意左下角啊！跟他解释了半天终于说通了，他又找了另外的细节，说屏幕边缘有点五彩斑斓的颜色，告诉他那是PSP“抛起屏”的设计，边缘是凹陷的，所以看到有光的散射是七彩的；帮他贴膜贴得完全没气泡，他还嫌不是完全对正，说斜了一点点，又嫌水晶壳的设计不够人性化，又嫌布包装起来稍微紧了一些……总之从头到尾就没有满意了的。

点评：

对于这样的顾客我实在是不想多说：你买的只是一千多的高档玩具，不是用来拯救世界的精密仪器，一套机器我们也只赚了你一两百块，不要要求太高了，对设计有意见请去找Sony或者任天堂。

5 吸血鬼型

这类顾客在商家的眼里是最恶心的了，甚至比砍价的还讨厌，他们通常会有很多莫名其妙甚至不可理喻的要求，一副不把销售人员累趴在地上完全榨干誓不罢休的架势……

其实从玩家们的立场来看，这种人并没有什么不对，毕竟消费了就应该享受各种服务。但是也请站在我们的立场上来看看：我一共就赚了你100块，就算大型主机也就200左右，我不可能花大把的时间给你提供各种保姆般的服务。

曾经有个顾客买了一台NDSi，他不是很懂，于是就要求我们教教他，这个是很正常的，谁都是从小白起来的嘛，于是我们很热情地教他怎么拷游戏，怎么进入游戏，怎么更换内核，有哪些注意事项等等，不过后来发现，这些远远不能满足这位饕餮顾客的要求：他一直缠着我们教他游戏怎么玩，帮他找攻略，帮他下载一些歌曲，帮他下载一些电子书，帮他把手机里的照片导入TF卡里，帮他把手机里的电影转换成NDS用的格式……整个一下午都围着他转了。后来还经常跑来要我们帮他下歌下电影，甚至帮他处理手机故障。其实一些小事我们都是乐于帮忙的，关键这人根本不看情况，在我们忙得不可开交的时候还要喊我们帮他弄这弄那，让人觉得非常讨厌。



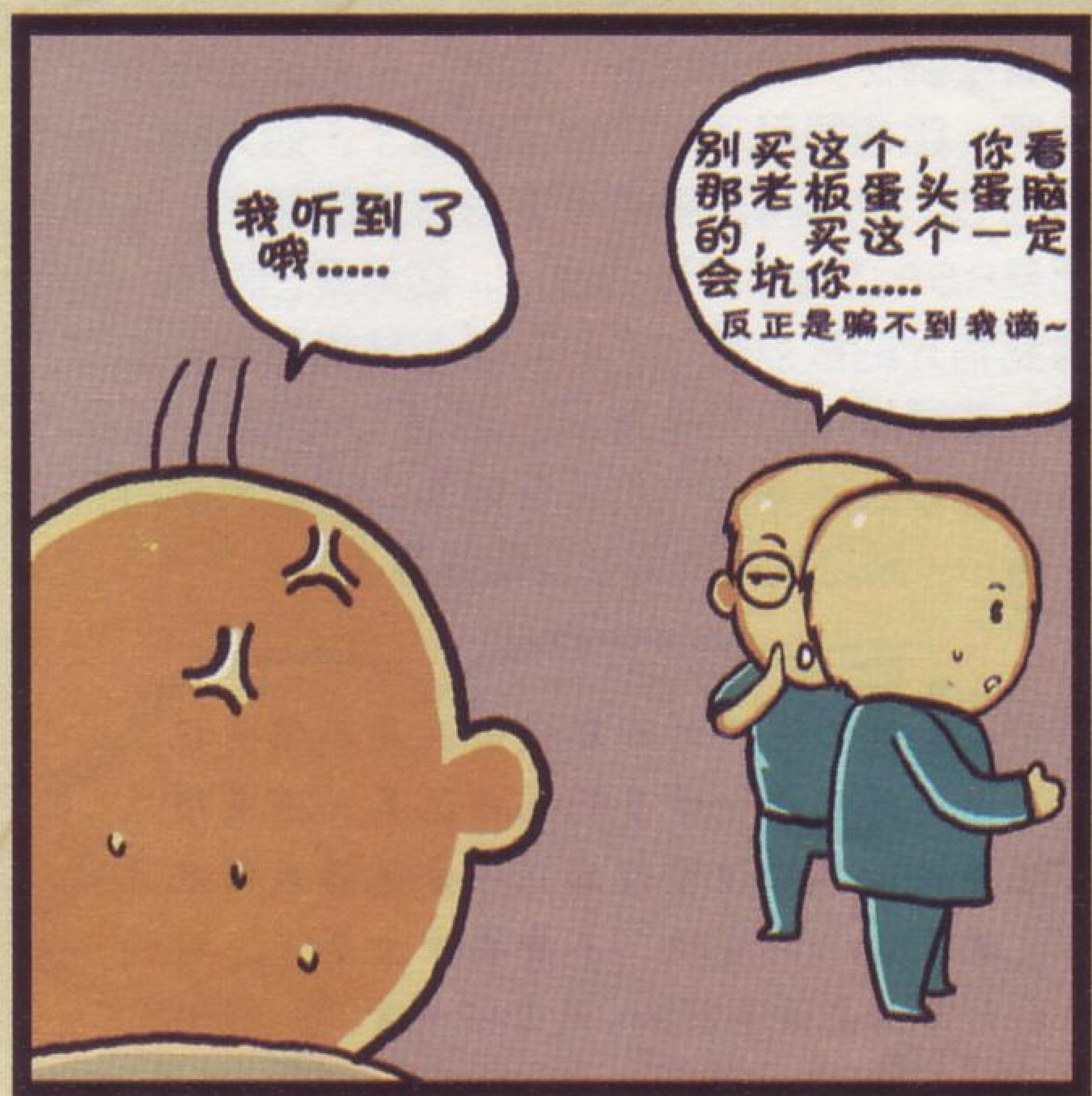
点评：

对这种人真的不好说，毕竟是顾客，但是商家也有商家的事，我们不可能为你一个人转，我不是你家长，有些小东西请自己想办法解决，伸手党在任何地方都是不受欢迎的。

6 狗头军师型

这类大部分都是不懂装懂的类型，非常影响销售，作为商家是非常反感的。通常是几个人一起来买东西，这类人就一直喋喋不休地发表各种言论装得自己好像是个行家，但本质其实根本就是半吊子。

这种人在论坛上和实体店里经常能看到，可能是很早之前买过，或者有认识哪个电玩店的员工，就自信爆棚以为自己是业内人士了。他们的言论在商家眼里通常都是很可笑的，只是懒得争论而已。



爱给人出主意，但是主意又不高明，这种就是典型的狗头军师了。曾经遇到过一位电玩达人（自称），跟朋友一起来买PSP，也不知道他是从哪看的什么导购，一直跟朋友说“不要买套装，要被宰”然后让朋友主机和配件一样一样单独配，当时感觉真的很无奈，我们的套装是整体作了一些优惠的，单独配反而会贵一些。虽然利润高了，心里却总是觉得不舒服，不被人信任的感觉总是很差的。选机器的时候他也是一副很有经验的样子，一边检查一边说PSP其实发售价是多少，我们赚了多少，各种颜色有多少差价，又说彩色的价格是我们炒作上去的，说国内批发商一直藏着破解的方法不放就是为了炒价格之类，说得我们都一愣一愣的，碍于面子又不好当面拆穿他……他要是自己一个人说也没什么，关键是影响我们销售了，说得买了我们东西的人都似乎有点不信任我们，好像我们狠敲了一竹杠似的。

点评：

这类不懂装懂的人，做为商家其实是很看不起他们的，没搞清楚状况就出来丢人现眼何必呢，我们在电玩界混了好几年的哪个不比你懂得多，只是不想伤你面子而已，以后请自重吧。

7 素质低下型

这种就比较广泛了，通常都是一些极品，一年也许能碰上个两三次吧，各式各样的都有，一旦遇到了，作为商家就只有一个头变成两个大咯。

一次是有个买PSP的，最早在QQ上问我们，一直砍价，砍价不成就以兄弟相称，以兄弟相称没占到好处就装可怜，说自己是个穷学生，买个游戏机不容易。我也是穷学生过来的，于是心软答应送他点小配件，过了两天他来实体店买，找不到路，我还专门走了好几百米去接他。在店上挑了半天最后选了一台黑色的PSP，买完走人，结果第二天又跑来说黑色不喜欢要换个紫色的，于是给他换成紫色的。接下来的几天他几乎每天都来铺子上坐着，一直拷游戏，拷完就坐一边自顾自地玩，玩一会说不好玩，删掉然后拷其他的，然后继续玩，继续删，继续拷……我们是6点钟关门，到了关门的时间他还不走，我们不好明说，就把东西全收拾了灯关了坐他旁边看着他，结果他完全无视，还是一直叫我们给他拷游戏。无奈不能得罪顾客，没办法只有给他一直拷，直到8点他才满意而归。然后第二天又来，还是弄到8点才走。第三天我们都怕了，商量着他以后要是再这样干脆就明确地告诉他：不好意思我们已经下班了，要拷游戏明天请早。结果第四天他告诉我们——他要求退货。理由是看到电脑城有比我们卖得便宜的。当时我们那个心情，不知道是愤怒，还是解脱，总之挺纠结的，毕竟买了不到7天，于是给他全款退货了。没想到的是，这事到此居然还没结束，过了没几天，他居然拿着从别处买的PSP又跑来我们店上免费拷游戏。虽然从规定上没有任何不妥，不论哪里购买的机器我们都是免费拷游戏的，但是这人脸皮的厚度真的让我们要非常虔诚地膜拜了。

慢走...

不要再来了！

买了玩几天还可以退回去，真方便......

请你不要迷恋哥~哥只是个传说~

点评：

对于这些素质低到一定程度的人，在哪都是不可能受欢迎的，遇到心软点的商家也许能占到点便宜；遇到粗野点的，不当面骂你已经给足面子了。

归纳

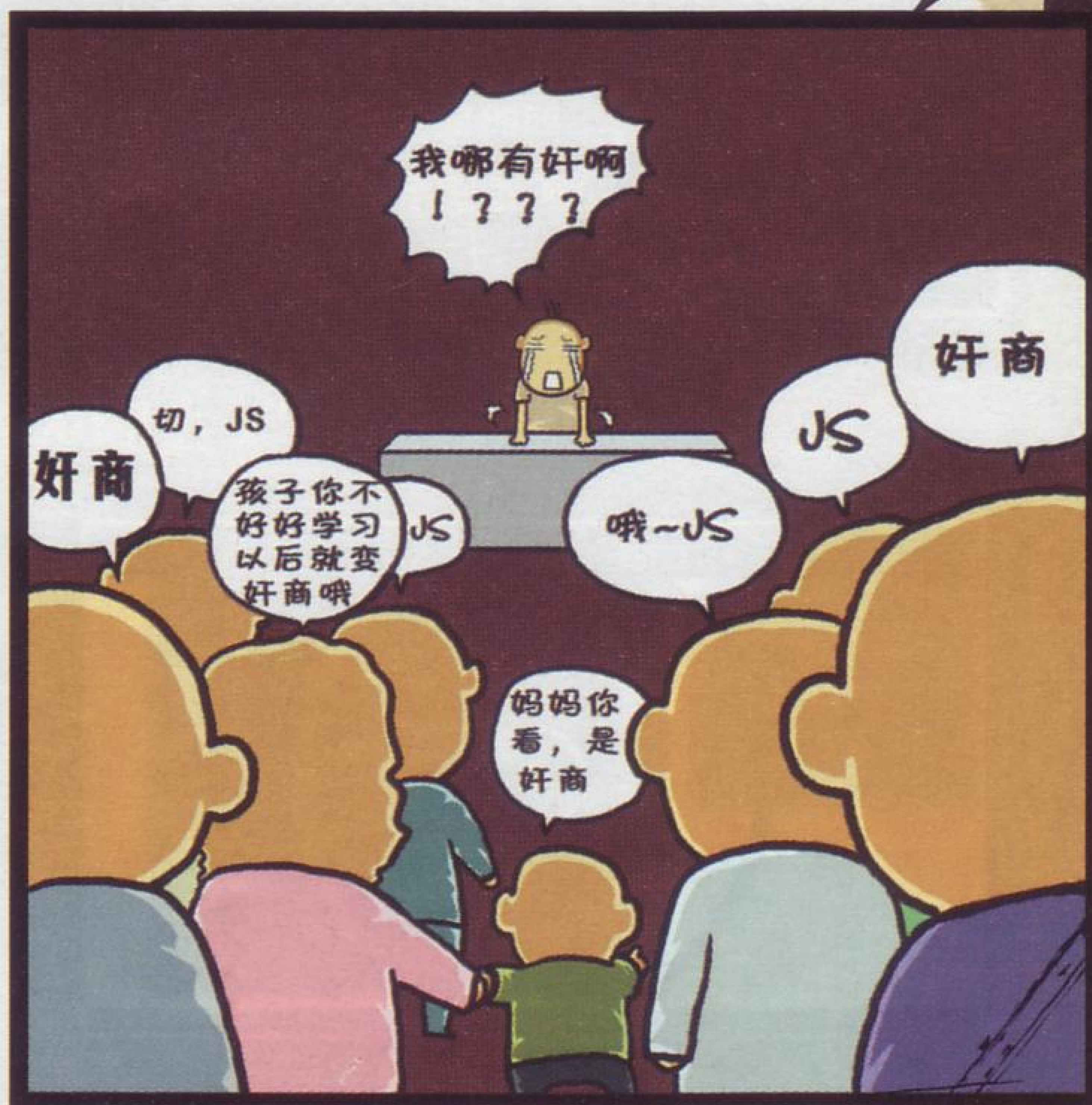
就像玩家们不喜欢黑心的、态度恶劣的、不专业的商家一样，商家们也不喜欢吝啬的，挑剔的，找茬的顾客。对于素质低下的顾客们，JS们都会像送瘟神一样心里默念：圆润地离开吧，下次别再来了。

写在最后

大家眼里有各种各样黑心的诚信的JS，JS眼里也有形形色色欢迎的不欢迎的顾客。大多电玩商家其实和各位读者们一样也都是普普通通的玩家，只是因为买卖关系与各位玩家站到了对立面而已，JS们也有感情，也有喜怒哀乐，不可能对所有顾客都一视同仁。各位玩家可以多多换位思考，站在对方立场上想一下，了解下JS们的想法，不要搞得跟阶级敌人似的。

作为商家，对不同的顾客也有着不同的待遇。对于那些受欢迎的顾客，JS们大多会主动送点东西或者少点价什么的，就算是黑心商人也至少不会太坑你；对于那些讨厌的，诚信商家的做法是一分钱不少，你爱买不买，真JS的黑心商则直接往死里宰了。

简单点说，跟JS把关系打好了，购物自然也就能省心很多了嘛。





玩转PSP

VOL.83 栏目主持：酷洛洛

想知道一部人气新番动画什么时候完结，除了《火影忍者》、《海贼王》这类“毒瘤级”王道动画，基本还是有迹可循，看看它们改编的游戏何时发售就知道。《轻音少女》第二季刚好完结，PSP版《轻音少女 放学后的演唱会》随即发售，其实这样的例子过去多得数不清，这里就不一一详述了，看看本辑有什么新软件吧。





PSP软件学院

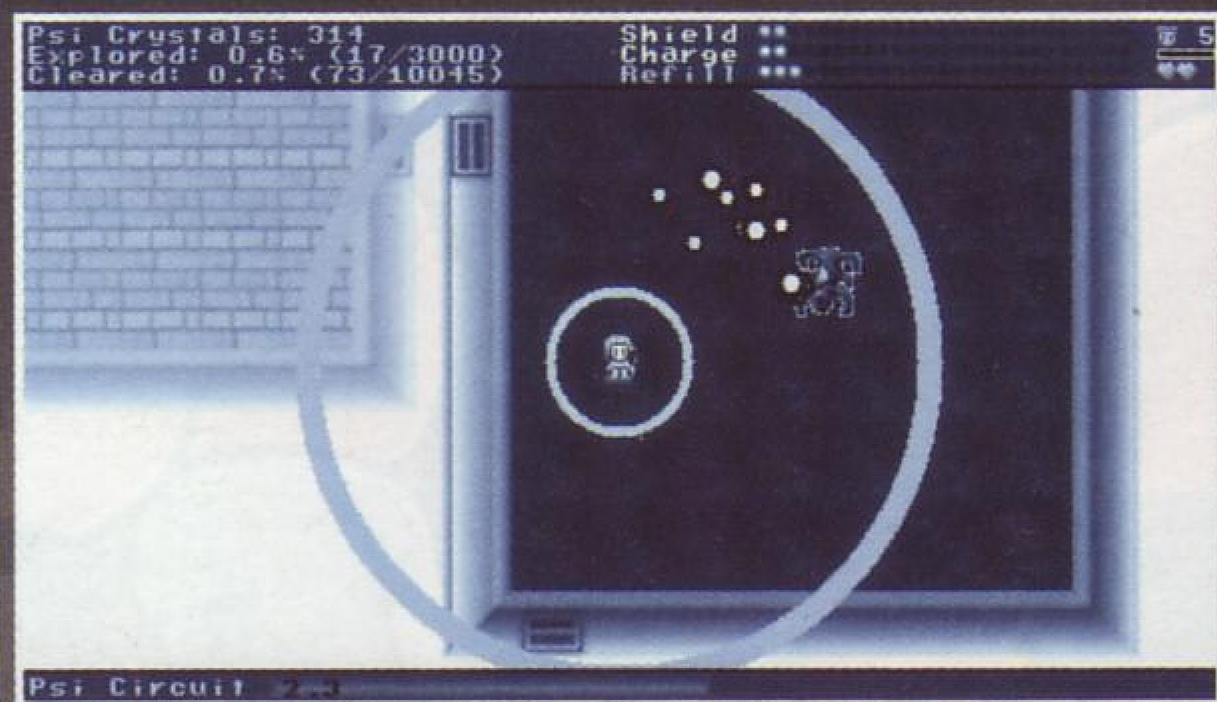
同人游戏

《Mobile Assault》新版放出



PSP上的火爆十足的同人3D直升机射击游戏《Mobile Assault》于10月上旬更新了，在前几辑PSP软件学院中酷洛洛也曾介绍过这款同人游戏，本作完成度十分高，对空战游戏感兴趣的玩家不妨试试。这次的1.4版加了不少东西，包括4个新任务、全新的移动炮兵单位，新菜单以及新加入HUD纹理；而改进方面，游戏的数据写入速度相比过去要快5倍，同时修正游戏菜单的滚动问题，以及一些画面显示的错误。作者发布该版本后更宣布再过不久将更新1.4.1版，期待这款同人游戏在今后有更好的表现。

“魔兽RPG”式同人游戏：《Meritousps》



游戏架构十分完善的同人游戏，虽然画面略微简陋，攻击方式也十分简单，但系统相当完善，游戏和电脑上《魔兽争霸3》的自制RPG图十分相似，玩家一开始在据点内，通过不断往外冒险，消灭周围的敌人，赚取金钱回据点提升自己的装备，进而挑战更高级的敌人，在设施一应俱全的据点中我们也可以进行存档，留待下次进入游戏继续挑战。更新的1.4版修复了声音与其他的一些小问题。如果游戏的画面能做得更丰富一点，那相信这会是一款相当受欢迎的同人游戏。

黑色沙漠打丧尸：《Zombie Desert》



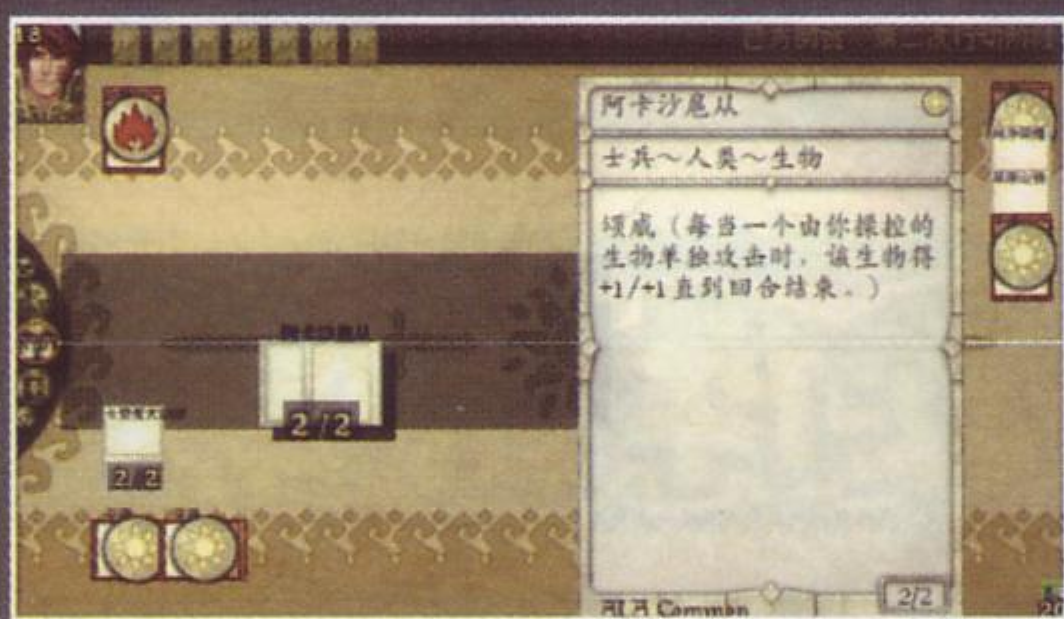
欧美玩家似乎十分钟情于打丧尸，《丧尸围城》、《求生之路》、《生化危机》这类题材的游戏在欧美往往都卖得红红火火。因此这类题材的同人游戏可谓比比皆是，酷洛洛在搜集本次PSP软件学院的材料时，就发现9月末到10月上旬已经有三四款丧尸题材的同人游戏新作，避免PSP软件学院被这些《丧尸》占据，这里就只介绍一款吧。

《Zombie Desert》可译作“丧尸荒野”，是一款十分爽快的横版射击游戏，黑夜下的沙漠，乌灯黑火，玩家扮演的主角和丧尸在游戏画面中就是一个个黑色的身影，我们要利用手上的手枪不断消灭前方的丧尸到达目的地，途中可以捡取机枪和散弹，合理运用让自己走得更远吧。游戏难度不高，但酷洛洛玩了大半天都没到头，真不知何时通关，用来发泄一下还是不错的。

中文界面更舒心：万智牌同人游戏《Wagic》BEAT 1.3.1发布



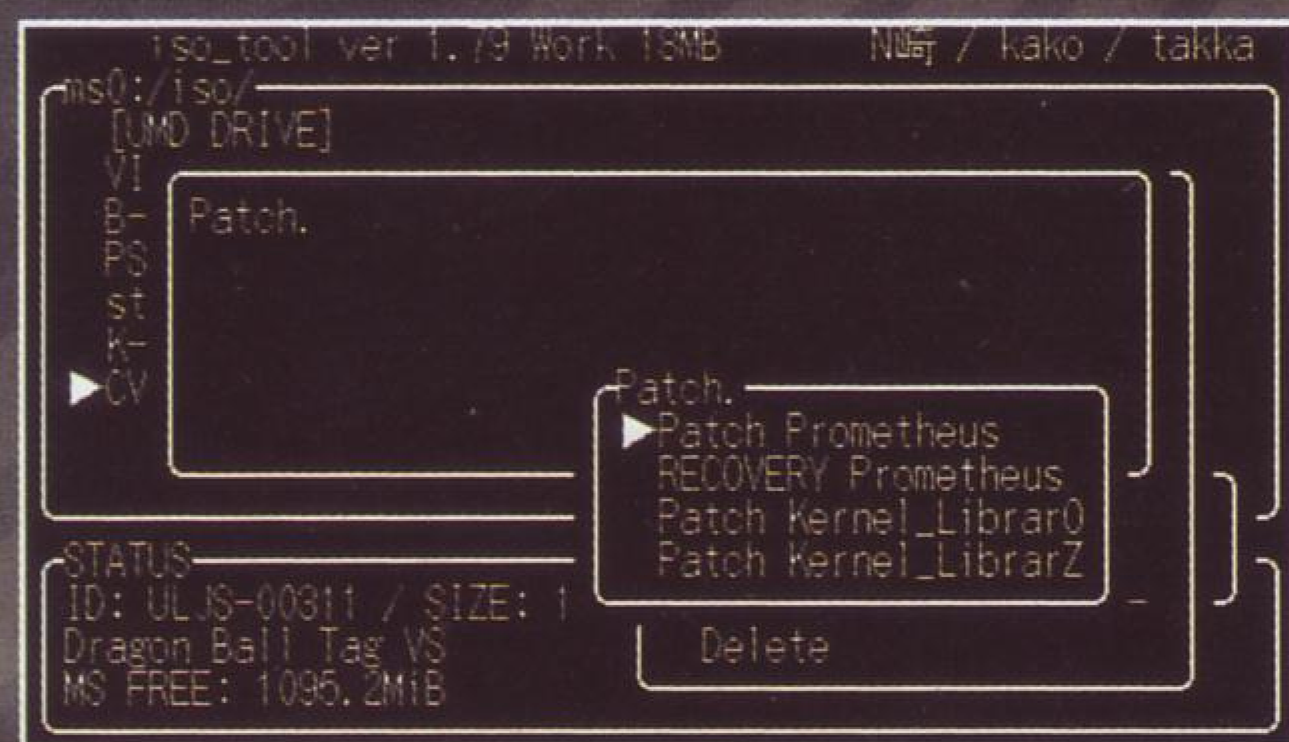
在上辑PSP软件学院介绍过，由于国内玩家的努力得到制作团队的认可，万智牌同人游戏《Wagic》将于新版加入中文界面。果不其然，在本次更新的1.3.1版中，首次加入由玩家linshier支持的中文语言选项，此外新增2010年的万智牌表以及“秘罗地创痕（Scars of Mirrodin）”机制，如今《Wagic》的卡片已经超过117000张，此外还对游戏Loading画面、菜单进行更新，修复了前版本出现的大量错误。如今《Wagic》的游戏内容不仅更完善，各种语言版本也能照顾到各国的玩家，今后的更新令人期待。



破解工具

支持《龙珠组队战 对决》：ISO Tool 1.79发布

一步到位的PSP游戏镜像破解工具ISO Tool于10月6日更新1.79版，在这前一天普罗米修斯固件作者hrimfaxi放出《龙珠组队战 对决》的游戏破解补丁，由此ISO Tool作者也迅速对软件进行更新，支持《龙珠组队战 对决》的破解，免除玩家去手动替换ISO文件的繁琐。此外还对菜单目录顺序和一些小细节进行了修改。另外有一点需要玩家注意的是，给《龙珠组队战 对决》打入补丁后，还需要将自制系统PSP的运行驱动从M33调整成Sony 9660，在PSP菜单按Select将光标移到UMD ISO MODE处即可修改，否则进入游戏后会出现黑屏。







玩转NDS

栏目主持：酷洛洛

VOL.83 文 小超



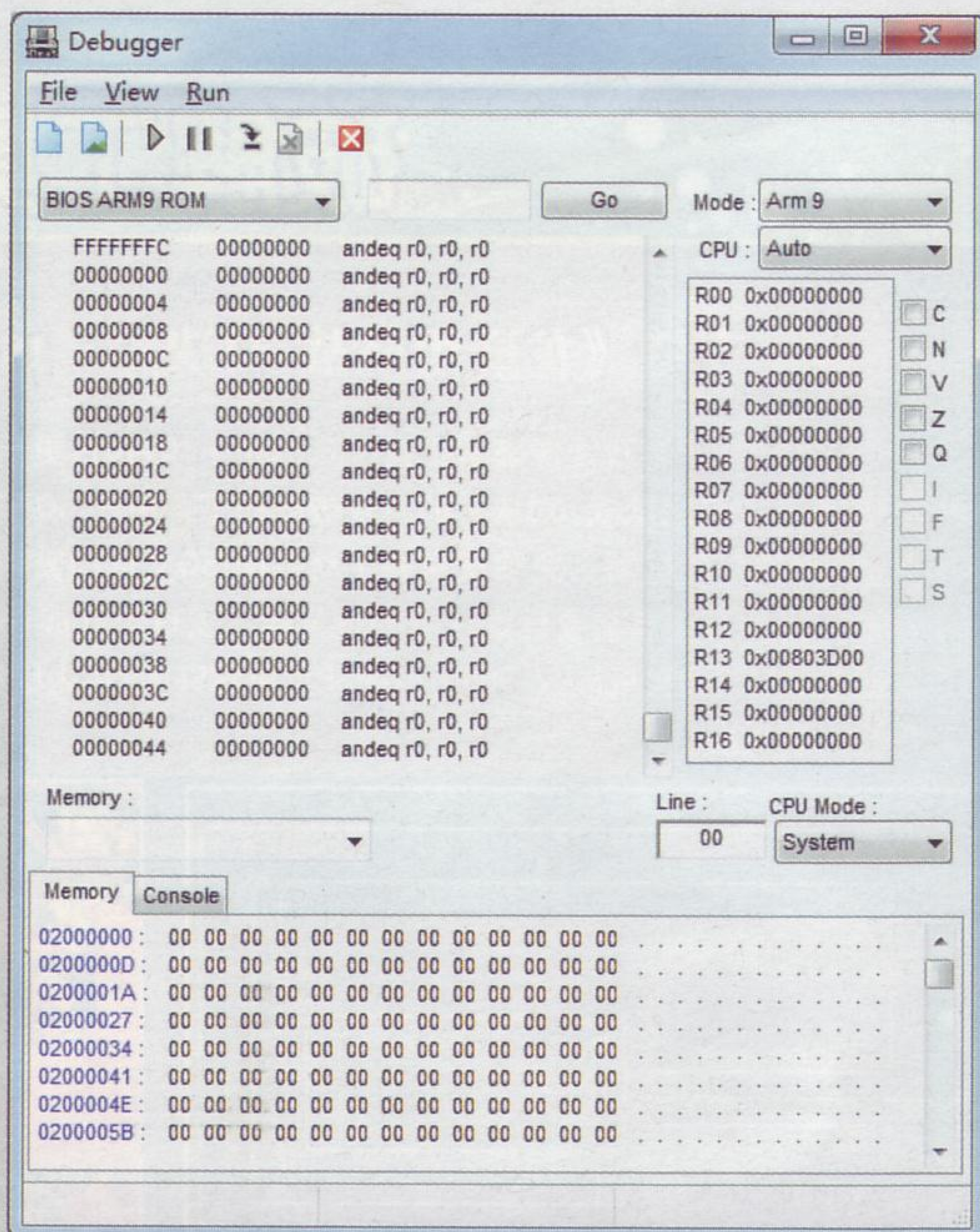
国庆长假，出游成了大部分人的选择。虽然知道这时候出去不是看景而是看人，但漫漫长假，总不能老在家里睡大觉吧。其实出游并不一定要去什么名胜古迹，不一定哪里人多就往哪里去，改变一下思路，去周边不太出名但依旧景色宜人的地方，感觉其实也不错。出游最重要的是放松自己。发掘一下，祖国的山川还是有很多好景色的。下面看看进入10月份，NDS上有哪些软件推出吧。

NDS软件学院

软件新闻

iDeaS新版放出

电脑上的NDS模拟器iDeaS继放出了V1.0.3.7 Beta后，又于9月25日放出Beta 2版。新版加入了对多核的支持；提升了模拟速度；修复了电源管理方面的错误；解决了存档方面的问题，在麦克风启动后才会加载存档；加入了新的麦克风插件。试着用最新版的iDeaS运行了《冒险岛DS》、《洛克人ZERO合集》、《天使之翼 激斗的轨迹》等游戏，开头动画以及游戏画面都正常，贴图基本没有问题，速度也还不错，大致能维持在57至60FPS之间。在NO$GBA等NDS模拟器几乎停止开发的今天，iDeaS还能频繁更新，着实让人激动。有兴趣的同学可以关注官方网站，网址是http://ideasemu.biz。

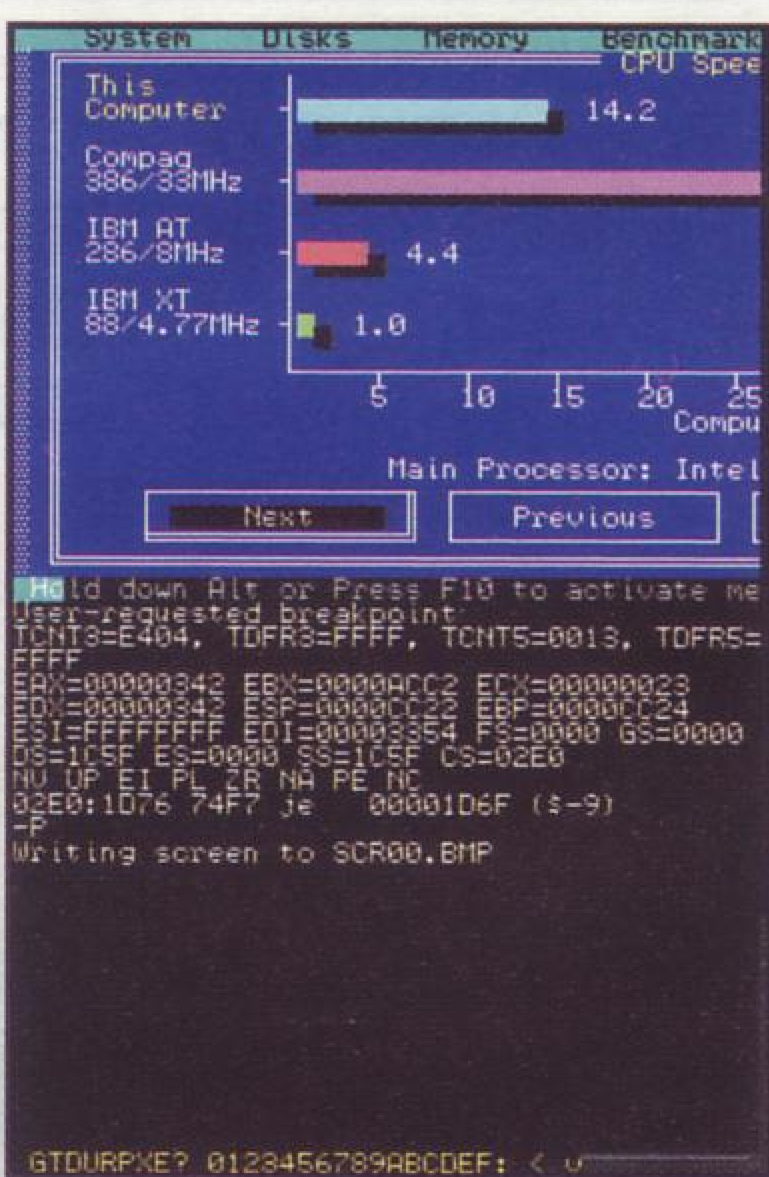


msxDS新版发布



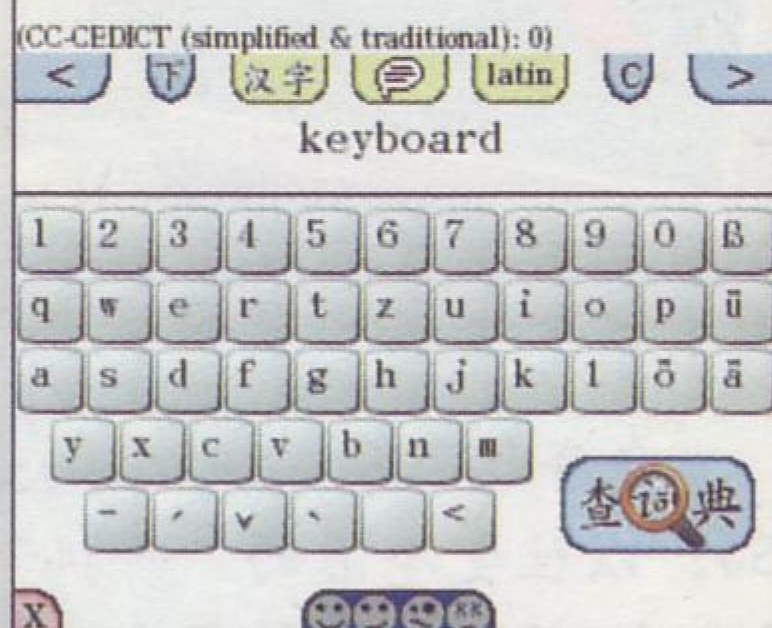
NDS上的老式计算机MSX模拟器msxDS于9月18日放出V0.86版。新版加入了文件名滚动功能；双击图标才能启动备份功能；稍微改进了界面；因为进入MSX2模式的速度要比进入MSX2＋的速度快，所以新版默认进入MSX2模式；修复了给ROM驱动器打补丁的错误；修正了Screen 12颜色管理的问题；去掉了无必要的显示信息。msxDS能够模拟MSX、MSX2、MSX2＋三款计算机的硬件环境，不仅能运行软件，也能运行游戏。MSX是上世纪80年代在日本风行的计算机，售价只有5万日元，普通家庭能消费得起，为电脑的普及立下了汗马功劳。MSX上的好游戏亦有不少，喜欢怀旧的朋友可以趁机使用msxDS感受一下。

DS2x86开发进行中



大家对NDS上那个DOS模拟器DSx86还有印象吗？DSx86能够模拟DOS环境，很多古老的DOS游戏都能在上面运行。目前DSx86的升级版DS2x86正在锐意制作中。作者已经基本停止DSx86的更新，转而将精力全面投入到DS2x86开发中。作者已经解决了屏幕数据的缓冲问题，可以正常在NDS屏幕上显示文本了。但目前面临的最大问题是运行速度，由于NDS本身CPU的频率不高，想获得更快的速度需要对代码进行更大的优化。

Chinese Touch新版放出



NDS上的汉字学习软件Chinese Touch于9月28日放出V1.4版。新版改进了界面；修复了一些小错误；可以按照笔划顺序书写大约1000个汉字。Chinese Touch可以帮助你认知汉字，还可以读取TXT文本，但仅限于UTF8编码。对于国外朋友来说，Chinese Touch的确是好工具。但如果全指望它来学习中文，那也是不可能的，当辅助练习软件还是不错的。

《Yam 's DS》新版发布



NDS上的LUA脚本编程游戏《Yam's DS》于9月22日放出V1.0版。新版重构了部分代码。游戏中玩家要根据筛子的点数做出判断，NDS上屏显示筛子随机点数，下屏显示操作界面。游戏基于LUA语言编写，玩家需要通过Micro Lua DS才能在NDS上运行。

PS3破解时间不长，但相关的“产业”立刻就发展起来。市面上的PS3电子狗已经有了多个版本，最低价到了120元。但做工和功能上有区别，有的产品是可以升级的。PS3游戏容量过大，不易下载。商家们卖电子狗的同时也卖游戏，有刻录到DVD中的，也有提供硬盘拷贝的。总之，想玩D版的PS3游戏，已经很容易了。

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

今年国庆黄金周里的最受玩家的游戏产品是最近破解工作进行得如火如荼的家用机PS3，以往受冷落的“神机”最近出货量陡然大增，小工们平常装满小P游戏的电脑里又腾出了一个叫PS3游戏的硬盘分区。拷贝游戏的还是那些熟悉的面孔，只是他们的设备由小P记忆卡换成了移动硬盘。“有破解才有销量”，这个国内游戏市场的现象又再一次得到验证。



6.20小P继续维持其不破金身，虽然经历长假黄金周洗礼，但价格基本和九月底持平。两基础色分别报黑色1175元，白色1210元。银色报1210元，彩色系里较受欢迎的红色、紫色、蓝色报1250元，较次之的黄色、绿色报1235元。上次和大家谈到的换壳机已大量进入卖场，尤其是红色和蓝色两种，连一些以往较守规矩的大店也开始在利益的驱动下频频使出黑手。对于这两种色系情有独钟的玩家朋友如近期打算购入的话一定要多看多比较，条件允许的话最好带上个老手并在销售收据上标注写明“如此机为换壳机则无条件退货等”字眼，并要求商家抄下机身序列号并盖章。如果是06结尾的港版机，回家以后或当场让商家登录索尼小P售后维护官网并输入机身序列号登记，如序列号无效或登记失败则该机器肯定为换壳。如无十足把握笔者建议还是以购买黑白基础色机器为好。可破解型5.03小P以镇店之宝的玩笑价黑色报2150、白色报2160元。大家一笑置之即可。消失一段时间的PSP go再度回归商家的展示架，黑色报1490元、白色报1500元。

谈完小P来谈谈任系掌机，行情稳中有降的神游行货版iDSi黑白两基础色报1200元，彩色系粉红、冰蓝报1280元。其基础色报价已经低于水货价格。建议有购买需求的玩家朋友优先考虑，毕竟买行货享受售后服务这点是买水货比不上的，况且现在还有价格优势。NDSi黑白两基础色和冰蓝色报1230元、蓝色报1310元、绿色报1270元、粉红色报1270元。大屏版NDSi LL由于问津的人少，商家也很少进货，在卖场很难看到其身影。NDSL韩版全色系报840元，最近在卖场里也难觅这三大杠的版了。倒是翻新二手满天飞，对该机型有购买意向的朋友建议增加预算购买NDSi或购买行货版的NDSL。



国庆长假终于结束了，期间掌机市场有所好转，至少不像前段时间那样惨淡了。PSP-3000最近总有不少玩家问还有没有5.03可破解的，我只能告诉他们两个字“杯具”。另外还有个有趣的情况，因为PS3破解了，总有很多不太了解情况的玩家误以为是PSP-3000完全破解了，还一副胸有成竹的表情告诉我“在某某网站看的，绝对破解了”，好几次我都以为是自己火星跟不上时代了。

全新的PSP 5.03版本的PSP正式宣告退出国内掌机市场大舞台，反正各大批发商基本都没有货了，即使有也是少量库存有瑕疵的机器或者中古机了；5.50以上系统的机器破解依然看不到曙光，价格也依然没有变化，8G的套装配置还是稳定在1400多。好在能听歌看电影，有爱的不妨当做“有升值空间的”MP4趁低价先入手吧，至于建议方面，跟以前一样，先入一两张正版游戏然后继续慢慢等破解吧。

接下来说说NDS家族，3DS居然要明年2月才发售！发售价居然两万五千日元！居然折合人民币大概2000元！不但比我想象中晚了3个月而且贵了500，实在是太打击了。更打击的是这段时间NDSL和iDSi问得多买得少，销量连PSP的一半都不到，原因当然还是因为3DS咯。奇怪的是NDS的批发价并没有下跌，NDSL反而有上涨的趋势，这着实让我百思不得其解。NDSL套装的价格还是在1100左右，NDSi则依然维持1500很久不变了。各位跟我一样对任天堂爱恨交织的玩家们，一起一边咒骂一边含泪期待3DS的正式发售吧。



转眼间，十一长假就过去了，早晚的温差提醒着我们秋天来了。期间销售行业都到了高峰期，电玩行业也不例外，虽然PSP-3000 6.20版主机仍未见破解的消息，但是面对翻新PSP-3000 5.03主机，报1900元天价，主机质量又没有保证的情况下，PSP-3000 6.20的主机也成为热点。目前，PSP go报价是1450元，破解版的翻新主机报价是1900元。6.20版主机价格稳定，黑色报1150元，白色和银色报1180元，绿色和黄色报价是1230元，红色和蓝色是1250元，紫色、粉色和青瓷绿1280元。6.20版主机破解只是时间问题，而且价格实惠，现在买回去等破解可以帮你省下近千元。

NDS方面传来了好消息，前不久结束的“2010年秋季任天堂新闻发表会”上，任天堂正式公布了新款掌机3DS的发售日期和销售定价。虽然公布了新机，但是行货iDSi价格一如既往的坚挺，不论NDSi价格如何，iDSi仍旧是1230元，选购NDS，我们支持行货。近日有消息传韩版NDSL面临停产，价格有小幅上涨，报价是880元。



从“十一黄金周”的实际销售来看，玩家们基本都被刚刚破解的PS3所吸引。PSP－3000的蓝色主机基本上已经没有了6.20版本，但是由于破解方面再一次停摆，玩家似乎也对此没有太多的顾虑，面对着最近陆续公布的几款PSP大作，可以放心的是至少在一年之内PSP依然在软件上给予玩家足够的信心。PSP各色主机1350元到1450元的全套价格还算是可以接受，由于价格差异不大，因此还是建议玩家选择自己喜欢的颜色，因为对于商家来说，各种颜色之间的批发价存在着较大的差异，但是考虑到在销售时为了能够留住顾客，商家在报价上往往都是黑色和其他颜色分开，设置三种价格，然后会主观上推荐玩家购买性价比最为“合适”的款色。在购买时玩家还是应该坚持自己的初衷，以免被商家在价格上通过不同颜色的差异来获利。组装的32GB存储卡价格下降，Mark II 型号售价为300元左右，如此大的容量值不值得升级只能是根据玩家的实际需要来决定了。

3DS终于公布了具体的价格和发售日，明年2月大批的3D化复刻版游戏，2000元人民币左右的价格，至少这一次在价格上任天堂算是少有了“高端”了一回，让人期待。也让人担心。不过对于黄昏的NDS来说，这倒也不是完全的限期退休令。从玩家的反应来看基本上表示“压力不大”，一些后续软件的储备也足以让人购买NDS。iDSi的单机价格维持在1250元左右。有一个现象就是每当NDS大作发售时，总是会带动高端烧录卡的销量（价格高，兼容性过硬的烧录卡），这就表示很多玩家在购买主机时因为各种原因没能将烧录卡一步到位，所以这里提醒那些想要长期更新游戏的玩家，最好在购买前做好烧录卡方面的功课，R4i什么山寨百科全书的，就别再买了。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000（可破解）	PSP-3000（不可破解）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君慧娱乐	1490	2150	1175	840	1230	1200	1450	235	140
北京	绿洲电玩	1450	2000	1130	760	1100	1250	1400	220	140
上海	新亚电玩	1650	—	1250	950	1260	1280	1450	200	150
陕西西安	快乐多电玩	1450	1900	1150	880	1010	1230	1450	180	130
浙江杭州	江城博晶电玩	1500	1980	1070	750	1100	1200	1360	180	110
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1310	—	1100	—	1100	1190	1360	140	100
安徽合肥	大拇指电玩	1450	—	1130	—	—	1050	1100	180	110
四川成都	海豚电玩	1380	1900	1100	950	1130	1180	1330	140	90
福建厦门	快乐多电玩	1500	1900	1200	880	1160	1260	1500	260	160
江苏苏州	哇靠电玩	1480	2080	1150	840	1180	1220	1380	180	120

硬件短消息



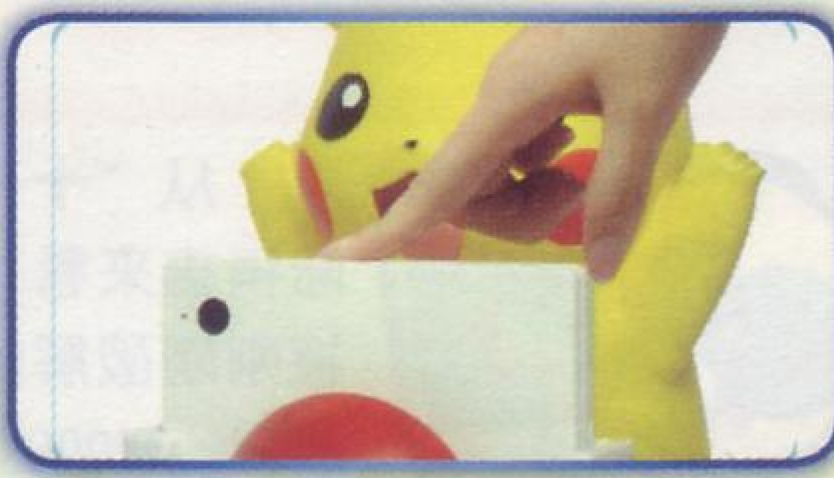
在E3上惊艳登场的任天堂3DS，如今发售日与售价已正式发表，一些在E3上未曾公布的新功能也揭开了面纱。但坦白说，25000日元挺贵的，尤其里面附带的2GB SD卡，实在是不疼不痒，要是没了它有多好，不知道跟售货员说不要SD卡能不能便宜点。（乌冬乱入：此人很傻很天真……）

文 就爱360
栏目主持：酷洛洛

皮卡丘充电座DSi

品名：ピカチュウ チャージスタンドDSi
种类：充电座
出品：Hori
对应机种：NDSi/NDSi LL
官方价格：3980日元





《黑·白》热潮如火如荼，与《口袋妖怪》沾边的产品自然也是卖得红红火火，周边厂商怎会放过如此大好的赚钱时机。日本周边厂商Hori日前就推出这款以皮卡丘为主题的立式座充，座充支持NDSi与DSi LL两种机型，可爱的皮卡丘令你在为主机充电之余赏心悦目。将皮卡丘连上NDSi/NDSi LL附属的电源适配器，再将主机直立插入皮卡丘面前的精灵球即可进行充电。产品的发售日与《黑·白》为同一天，近期有计划购买座充的玩家不妨也考虑一下。

《怪物猎人 携带版 3rd》主题记忆棒Pro Duo 4GB

品名：Memory Stick Pro Duo 4GB (Monster Hunter Portable 3rd Edition)
种类：记忆棒
出品：Capcom
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：3129日元



NDS上怪物游戏《口袋妖怪 黑·白》已经正式发售，二百多万首周销量的惊人成绩自然有目共睹、而另一边厢，PSP的“怪物”正整装待发，而众多相关周边亦随即公布。《MHP3rd》厂商Capcom在获得Sony授权后，推出了这款以《MHP3rd》为主题的4G记忆棒，记忆棒表面印有《MHP3rd》的标志性怪物——雷狼龙，4G的容量虽然说不上大，但用来玩《MHP3rd》已经绰绰有余，此外产品还附送《MHP3rd》特别PSP主题下载码。使用该记忆棒安装本作的游戏数据，提高读取速度，能否让你更有狩猎的感觉呢？该产品与游戏同为12月1日发售，有兴趣的玩家可以留意一下。





PSPgo用手柄支架

品名：PSP go用コントローラホルダー
种类：手柄
出品：GameTech
对应机种：PSP go
官方价格：2980日元





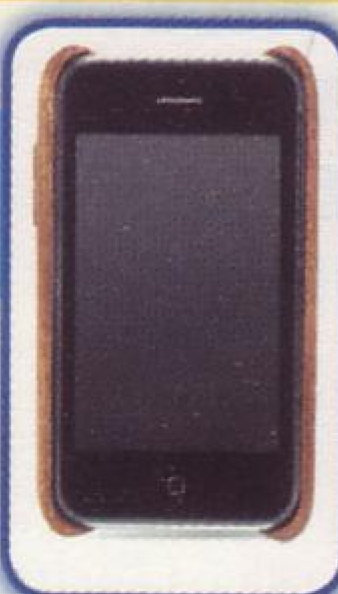


包括酷洛洛在内，不少玩家对PSP go都有这么一个评价——手感差。的确，推开屏幕后看见那又小又扁平的按键面板，尤其那近乎居中的滑杆，玩《怪物猎人》这类同时需要操作十字键与滑杆的游戏时简直就是折磨。为解决这尴尬的问题，GameTech有一个相当奇妙的构思，将手柄与PSP go进行“合体”，于是这款PSP go专用的手柄支架就诞生了。该产品包含支架与手柄两大部分，将PSP go嵌入支架，然后再接上手柄就能完成安装，手柄部分与PS系列手柄几乎完全一致，熟悉的外形设计与手感自然令玩家轻松上手。不过目前产品处于商品化的预约征集阶段，当预约达到一定人数才会正式投入生产。



木质主机保护壳

品名：もくデジ ウッドカバー
种类：保护壳
出品：GameTech
对应机种：NDS/iPhone/iPod touch
官方价格：——









随着科技的进步、生活质量的提高，许多木质的生活用品已经渐渐被塑胶制品淘汰。过去平凡无奇的木质产品如今经过厂商的悉心加工，更多是给人古典高雅的感觉。GameTech在2010东京电玩展上发表了一系列的木质游戏机保护壳，产品囊括NDS系列、iPhone苹果产品以及Wii和PS3。产品用料为最高级的桃花心木，看着产品图片仿佛阵阵木香传来，绝对是观赏性至上的周边产品。



太阳能电池

品名：CYBER・ソーラーバッテリー
种类：移动电源
出品：CYBER Gadget
对应机种：PSP/NDS
官方价格：6980日元





过去太阳能电池给酷洛洛的印象只停留在那大饼一样的计算器身上，如今太阳能应用越来越广泛，有部分家庭已经开始使用太阳能热水器，而在数码产品领域，那块大大的半导体太阳能板的曝光率也越来越高，现在日本周边厂商CYBER Gadget也开始往这方面涉足，推出了NDS和PSP用的太阳能电池。产品分为PSP和NDS两个版本，分别附带各自主机的USB充电线，该产品属于外置移动电源周边，电池容量为1500毫安，比起PSP-3000的原配电池要高不少。电池可以使用USB和太阳能两种充电方式，USB充电时间需要5～6小时；而太阳能充电则慢不少，需要13～14小时，但胜在可以在无电源的环境下进行充电。这玩意科技含量不少，因此价钱也不便宜，仅推荐给重度数码控，以及长期身处荒山野岭的游戏爱好者。

烧录卡NEWS新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH
网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	EZ5 2.0 rc17 & EZ5i 3.0 ob2
存储	microSD卡（SDHC）		

EZFLASH小组在8月20日对EZFlash系列烧录卡做出最新的系统更新，此次更新主要针对两种不同的烧录卡系列。其中EZ5、EZ5Plus将使用2.0 rc17作为最新的系统内核，EZ5i系列则统一升级为3.0 ob2，两种内核虽然版本号不同，但在功能和游戏的兼容性上并没有太大的不同，EZ5i系列只是针对NDSi固件做了一定优化。

EZ5 rc17更新内容：

·支持多启动动画（和皮肤对应）；

·修正了《绘心教室DS》（5051/5161）、《企鹅俱乐部：精英企鹅部队 赫伯特的复仇》（5111）、《重装机兵3》（5132）、《神秘岛》（5135）、《家庭教师Reborn 炎斗XX 超决战！真6吊花》（5139）等游戏出现的游戏兼容问题。

EZ5i 3.0 ob2更新内容：

·移除A debug键；

·增加大图标模式，现在可使用R键在主界面进行切换；

·提高存档的写入速度；

·更新skin里的内置皮肤；

·修正了《大合奏 乐团兄弟》（2385）、《横行霸道 唐人街战争》（3517/3538/4356）、《书虫》（4649）、《企鹅俱乐部：精英企鹅部队 赫伯特的复仇》（4967/5111）、《绘心教室DS》（5051/5161）、《企鹅俱乐部：精英企鹅部队 赫伯特的复仇》、《重装机兵3》（5132）、《神秘岛》（5135）、《家庭教师 Reborn 炎斗XX 超决战！真6吊花》（5139）等游戏出现的兼容问题。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：	Multi Game Doctor 2
生产厂商：	BUNG
适用主机：	GB/SFC/GG/PC-E/SG/MD
存储容量：	未知

前几辑的烧录卡博物馆又给玩家介绍了两款不同时期的GB主机烧录卡，可能很多玩家觉得总介绍GB上的烧录卡不太给力，所以这辑博物馆来一个彪悍的全机种制霸烧录卡，这也是史上惟一可同时兼容6台游戏主机的烧录卡Multi Game Doctor 2！它几乎囊括了当时的所有主流游戏机种，包括Gameboy、Super Family Computer、Game Gear、PC Engine、SuperGrafx、Mega Drive，就连当时的任天堂也直接称其为“怪物”，可见这款烧录卡的强大。不过想要兼容全部主机，你还需要购买不同主机所对应的转接卡，这应该是MGD2的惟一缺点了吧，当然要是能不买转接卡就同时在6台主机上使用想必会更“怪物”……同时为了保证卡带能够使用转接卡并且同时兼容6台主机，所以MGD2在造型设计上就采用了读碟机与卡带分离这种设计方案，玩家必须先用读碟机将存放在磁碟内的游戏抄写到烧录卡上，然后再把烧录卡和记忆卡一起插到转接卡里，再接入到主机上才能玩到想玩的游戏。虽然使用的步骤要比其他烧录卡复杂得多，但是对于当时拥有多部主机的玩家来说，只要能买到不同的转接卡就可以了。除了兼容多种主机之外，MGD2也支持金手指功能，玩家可以在转接卡上通过按键输入密码来修改游戏，不过由于转接卡每次只能显示两个位的16进制数字，所以要是输入长达14位的金手指密码时，稍有不慎就很容易出错，而游戏也就很可能发生问题了，不过总体上说，Multi Game Doctor 2的功能还是瑕不掩瑜的，而且它也已经作为烧录卡史上的一段佳话而名留青史了，让我们记住这款彪悍的烧录卡吧。



▲Multi Game Doctor 2比较麻烦的一点就是需要配置各种不同的转接卡。

游戏万花筒

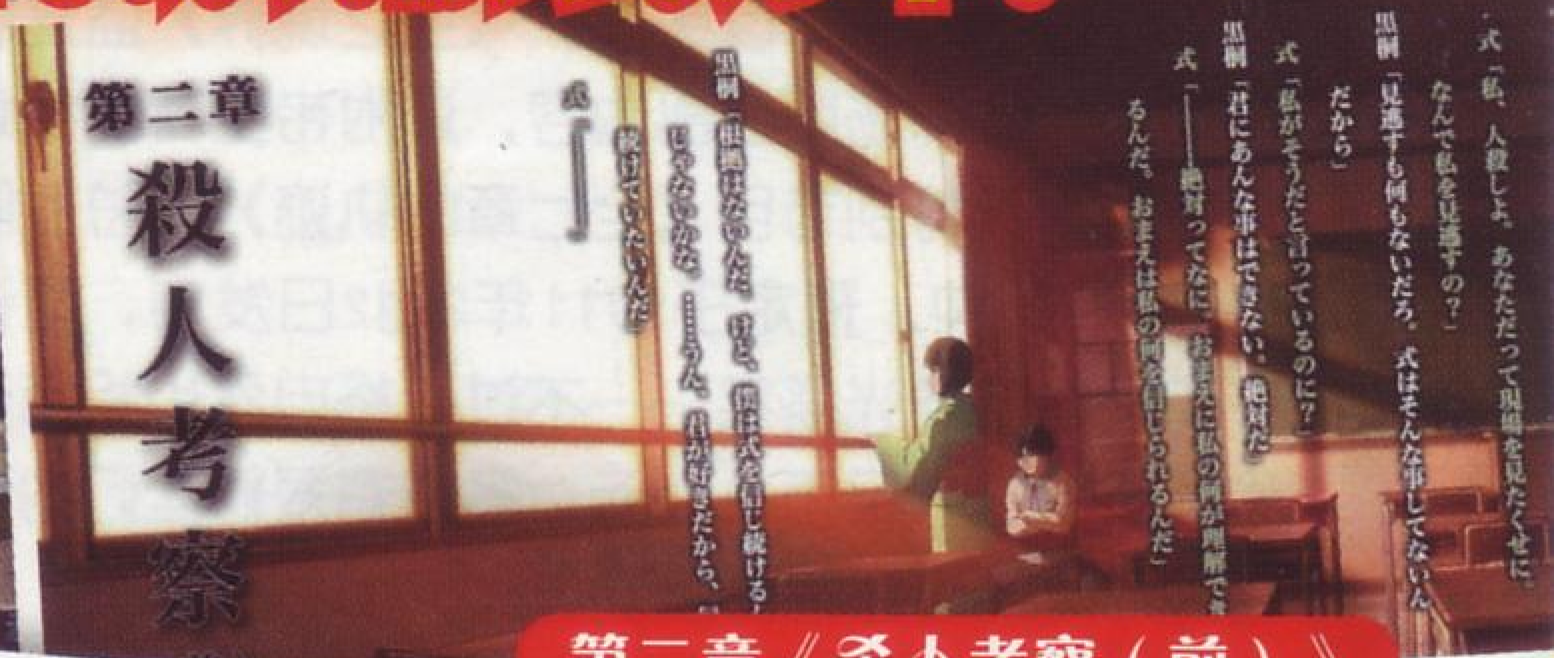
GAME KALEIDOSCOPE


白菜提供

《空之境界》蓝光版宣布发售！型月粉丝们欢欣鼓舞！



第一章《俯瞰风景》



第二章《杀人考察（前）》



第三章《痛觉残留》



第四章《伽蓝之洞》

恐怕自2007年12月1日，由现Type-Moon的灵魂人物奈须蘑菇执笔的轻小说《空之境界》剧场版化后的第一章在日本上映以来，无数的型月粉丝们就翘首期盼着三年后这一天的到来吧。

《空之境界》是奈须蘑菇早期的作品，之前一直在其私人网站“竹帚”上进行连载。自从游戏《月姬》与《Fate/Stay night》将Type-Moon的名号打响以来，仅仅只是轻小说的《空之境界》一时之间也受到了大量的关注。终于，当作品决定制作剧场版的时候，无数粉丝都欣喜若狂。剧场版共分为七部，分别对应原作小说的七个章节，以原标题进行制作。第一章上映之日，点燃了观看热潮——即便不是型月粉丝，也有不少动漫迷被其高水准的精良



第五章
《矛盾螺旋》



第六章《忘却录音》



第七章《杀人考察（后）》







制作所折服，从而踏入奈须蘑菇所构筑的“月世界”中。

虽然之后发售了DVD版本，不过观众纷纷表示如此作品只上DVD分明是糟蹋画质，个别激进分子甚至扬言“非蓝光版本不观”。如今他们的豪言壮语也终于可以实现。《空之境界》蓝光版收录了七部剧场版全部内容，还附带全新的终章影像，以及特别节目《全七章的轨迹》，总时间达到640分钟，预定于2011年2月2日发售，可谓一道豪华的蓝光盛宴——不过价格自然也相当豪华，相当于人民币4185元，各位有爱粉丝们的钱包绝对是响起红色警报了吧。

PS：原作小说在C74中追加了第八章《未来福音》，不知道什么时候能够剧场版化呢？









各章节中的经典场景

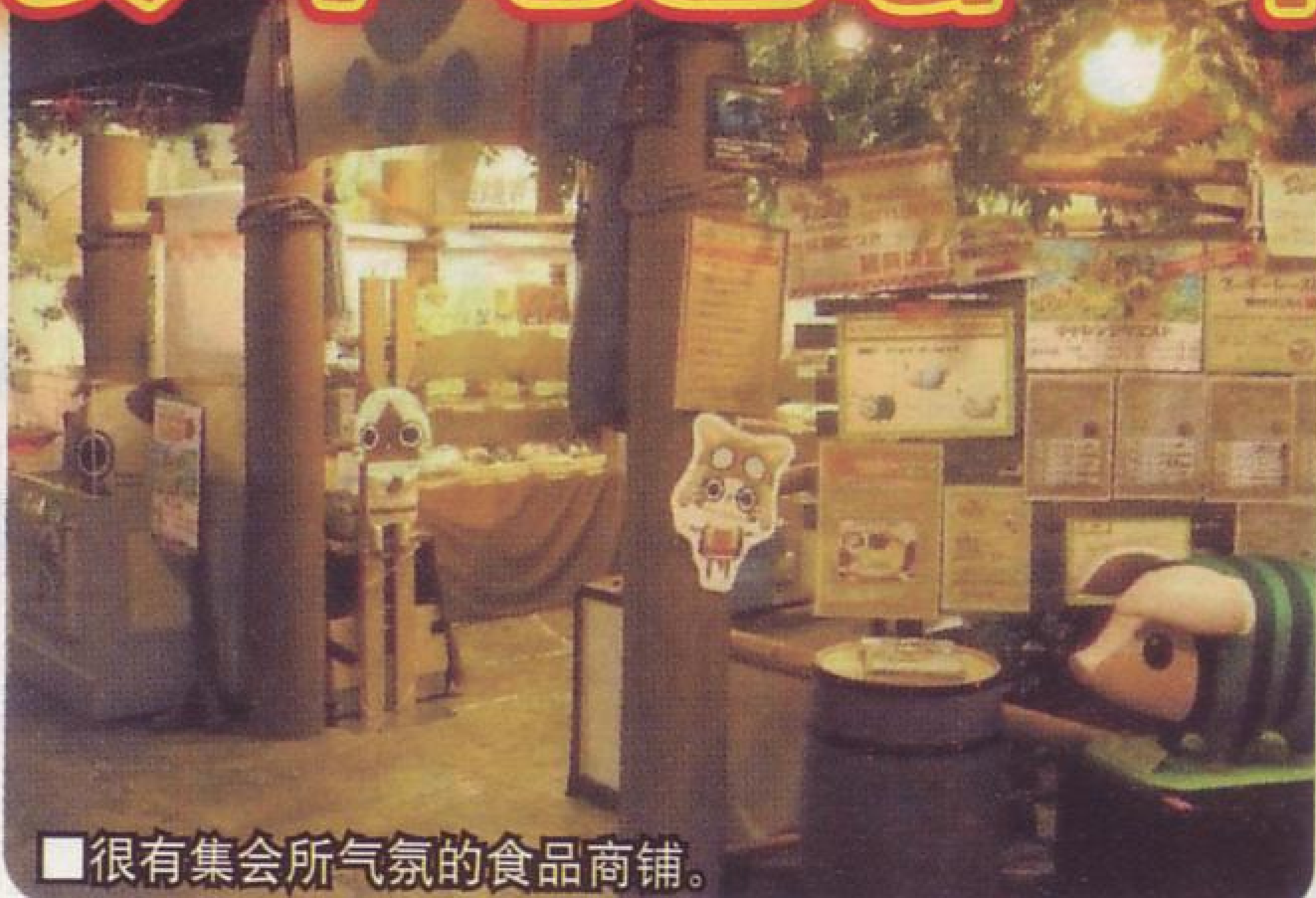
猎人们的美食 不吃也看一下



酷洛洛 提供



■南梦宫南佳城的主题猫与艾鲁猫。



■很有集会所气氛的食品商铺。

为宣传《艾鲁村》的发售，Capcom在前段时间与NBGI位于日本池袋“阳光城市”购物中心内的“南梦宫南佳城”进行合作活动，如今主办方宣布延长活动时间，同时为配合活动，特别推出了各种主题食品菜单，好让猎人FANS与艾鲁FANS饱餐一顿。此外现场会定时播放《怪物猎人 携带版 3rd》的最新宣传影像，一次性消费超过1000日元更可以获得《怪物猎人》主题徽章作为礼物。

色香味俱全的美味佳肴自然让我们食欲大增，前段时间《掌机王SP》也报道过《怪物猎人》的相关主题料理，那些比足球还要大的烤肉自然是让人垂涎三尺，不过这次的主题食品大部分以小吃和甜品为主，要么做得太“凶猛”让人不敢吃，要么做得太可爱让人不舍得吃……

轰龙亚种雪糕

售价690日元



▲轰龙亚种也就是刚在《怪物猎人 携带版 3rd》公布的黑色轰龙，别看它外表凶残，这可是将特浓的巧克力雪糕放在零下30度铁板，经梦幻调和下的美味哦。

米拉鲁栗子蛋糕

售价630日元



◀以《怪物猎人》的另一只猫——梅拉露（メラルー）为主题的栗子蛋糕，面上的两色忌廉是由加入竹墨的特制鲜忌廉与栗子忌廉组合而成，味道自然是没得好说，虽然梅拉露没有现在的艾鲁猫大红大紫，但依然超级可爱，你舍得吃不?

厨师艾鲁猫布丁

售价530日元



▲采用北海道牧场的牛奶制作的美味布丁，制作成样貌可怜的厨师艾鲁猫，艾鲁猫的头带是用糖果制作，而表情是用巧克力，耳朵为曲奇。

温肉



▶在烤好的照烧肉上涂上唐辛子，绝对是暖身的佳肴，里面的照烧肉是用猪肋骨肉卷起带骨鸡肉烹调而成，保证猎人们吃得满足。

售价550日元

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

近期大作不断，相信各位玩家们已经玩到手软了吧，这次为大家带来的是由曾今的四叶草工作室创作的水墨风格和风A·AVG《大神传》的相关美图，希望大家能够喜欢。

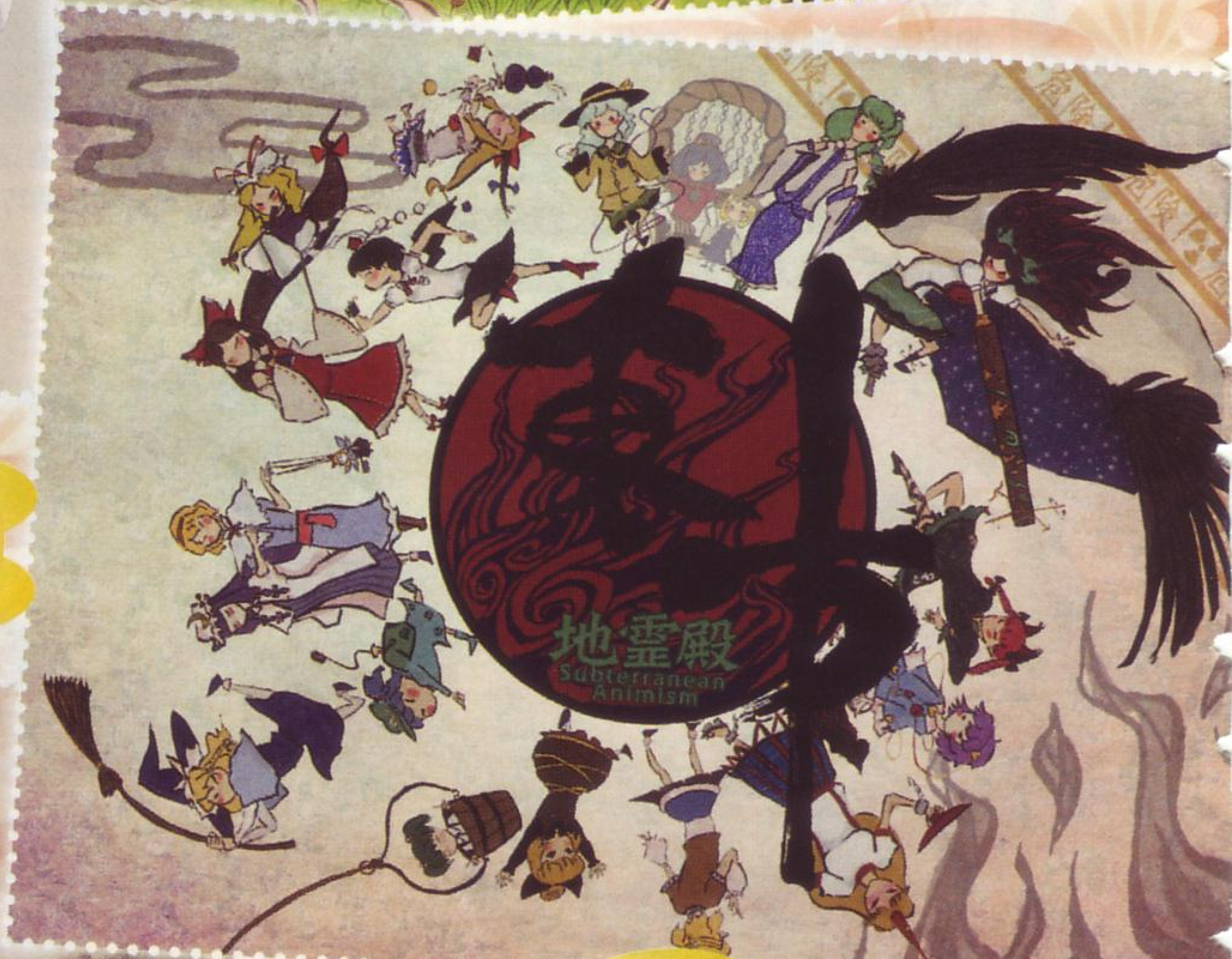


阿鲁：果然这萌妹子才是神明的本体啊，大神娘真棒！

酷洛洛：原来天照大神的性别为女性，长知识了。

白菜：要是将所有角色都拟人化，这款游戏肯定是一款优质的Galgame。





胧月：又有东方啊……

阿鲁：大神风格的东方，很有才啊！

胧月：比原版是顺眼不少。

阿鲁：某白菜录视频去了，你嘲讽不到他。







阿鲁：看到这些个性十足的角色，又让我想重温这款游戏了。



胧月：重温了四年的路过……





白菜：你敢通关么！









游戏文化频道

Game Culture Channel

栏目主持：苍穹

在读者朋友们看到这辑栏目的时候《大神传 小小太阳》已经发售多日，相信读者朋友们都已经玩到了吧！这款风格独特的游戏不仅融入了多种丰富有趣的游戏体验，也包含了林林总总的日本神话传说要素。我们接着上次的内容，继续来谈谈这些有趣的神话传说吧！

文 koflover

★十神宝（とくさのかんだから）

在上辑我们介绍过了三神器，拜《KOF》所赐，这个概念相信大家都已经再清楚不过了。而除了三神器外，十神宝也在《大神》中有所出现，《KOF》也同样借用了它的传说。在“《KOF》系列”的故事中，与大蛇传说相关的成员就有三神器、八杰集和十神宝。“三神器”代表着共同联手将大蛇封印的三大家族，每个家族各持有一件神器，不过神器的力量并未在他们的必杀技中体现出来；“八杰集”是大蛇一族中的八位最强成员，每人持有一种大蛇的力量，象征着一分为八的八岐大蛇；“十神宝”是“三神器”家族的部下，以协助“三神器”、对抗大蛇一族为己任，每人持有一件宝物。“十神宝”的设定只在非正统的《KOF EX》两款作品中出现，某种意义上来说它并不算官方设定，不过《KOF EX2》毕竟在国内小有名气，“十神宝”的设定也还算是深入人心。不过无论是三神器、八杰集还是十神宝，都只是游戏设计者二次加工的结果，与原型相距甚远，更不可混为一谈。

“十神宝”的概念最早出自《先代旧事本纪》，原称谓为“十种神宝（とくさのかんだから）”，指的是天照大神赐给物部氏的十件宝物，由物部氏的祖先神饶速日尊从高天原带到人间，分别为“冲津镜、边津镜、八握剑、生玉、死返玉、



足玉、道返玉、蛇比礼、蜂比礼和品物比礼”。在《KOF EX2》中，有五名角色是“十神宝”的成员，其中叶花萌持有八握剑、大神零儿持有边津镜、天羽忍持有死返玉，另外两名成员华守纯和黑咲壬羽所持有的宝物并没有说明，剩下五件宝物的持有者在《KOF EX2》中没有公开，估计很可能就此成为永久封存的“黑历史”。

“十神宝”包含有一把剑、两面镜、三种比礼和四块勾玉，与“三神器”的剑、镜和勾玉也是相互对应的，而比礼（ひれ）则是一种领巾，直接披在脖子上从双肩自由垂下，类似于汉装所披的丝帛。这十件宝物具有不可思议的神力，使用时口中念着“一二三四五六七八九十”，并缓缓的摇动宝物，就可以展现出不可思议的力量，甚至连死人也能够复生。下面让我们来一一分析这十件宝物：

冲津镜（おきつかがみ）

冲津镜只是おきつかがみ的一种汉字写法，おきつか也可以写作“冲都、奥都、奥津、息津”等等，象征着照耀海滩的太阳。在《大神》中它的名字就写作冲津镜，具有轮回转生之力。在《高达SEED Astray》中，冲津镜被设定为异端高达金色机・天米娜的可选装备，是一块攻防兼备的光束盾，同时还具有光束军刀的功能。不过冲津镜作为十神宝之首，在《KOF EX》中却没有出现，令人感到很意外。

边津镜（へつかがみ）

与冲津镜类似，へつかがみ也可以写作“边都镜”，象征着照耀近海的太阳。但《大神》中仍以“边津镜”的写法为准，在游戏中具有将知识、力量和信仰三者融于一体的能力。冲津镜和边津镜是天孙一族的宝物，“冲津”和“边津”的名称都和海洋“津”有关，可能是表示天孙一族是渡海而来的民族。“天孙”是天照大神之子天忍穗耳命的后代，即天照大神之孙，也就是所谓的天皇。在京都府的笼神社中供奉着据说有2000年历史的冲津镜和边津镜，其中大的是冲津镜，由它的造型来判断，应该和八咫镜一样，都是来自中国的舶来物。


■冲津镜与边津镜

八握剑（やつかのつるぎ）

提到八握剑之前不得不先讲讲著名的“十握剑”（とつかのつるぎ），“十握”（とつか）也可以写作“十拳”、“十拘”、“十束”等等，其中“握”是一种长度计量单位，相当于一个拳头的横向长度，“十握剑”的意思就是有十个拳头加起来那么长。十握剑在日本是万剑之组，为众神之父伊邪那岐命所有，后来传到须佐之男手中时，八岐大蛇也正是被此剑斩杀。不过无坚不摧的十握剑在砍杀大蛇的尸体时，由于斩中了草薙剑而出现了缺口，这说明草薙剑也是非同小可。像草薙剑那样，十握剑也有很多别称，比如天之尾羽张（あめのおはばり）、天羽羽斩（あめのはばきり）、蛇之粗正（おろちのあらまさ）、韩锄之剑（からさびのつるぎ）、天蝇斫剑（あまのははきりのつるぎ）等等，大家应该在各类游戏中有所耳闻，但其实指的都是同一把剑。至于八握剑，只是从十握剑衍生出的弱化版本。“十”象征着十全十美和至高无上，无法被超越；而八握剑中的“八”则有抱残守缺之意，它虽然是十神宝之一，但地位要比十握剑差得多。



生玉（いくたま）、足玉（たるたま）、道返玉（ちかへしのたま）、死返玉（まかるかへしのたま）



这四种玉的能力依次为赐予生命的活力、赋予强壮的躯体、使死去的灵魂重返人间和使死者复活，就像万宝锤那样，只要缓缓地摇动它们并念念有词，就能发挥神奇的功效。玉的能力显然不可能是真的，生老病死的自然规律也不可能被改变，但由此我们也能感受到，古人强烈的生存欲望和对力量的追求，都寄托在小小的一块玉石中。现代科学研究表明，玉石确实有祛病养生的功效，我国自古也有佩玉的传统，不过日本所佩之玉多为勾玉，外形很接近我国的阴阳鱼。为何勾玉是如此形状，虽然众说纷纭，但却仍没有个统一的答案。

蛇比礼（おろちのひれ）、蜂比礼（はちのひれ）、品物之比礼（くさぐさのもののひれ）



比礼（ひれ）的意思在前文中已经解释过，事实上ひれ也是可以写成汉字“领巾”的。这三件宝物的功能分别是祛除毒蛇、祛除毒蜂、驱逐妖魔猛兽以及治愈它们所造成的伤害，和玉的使用方法一样，只需要摇动并念咒即可。三件比礼反映了人们与自然搏斗的美好愿望，相传是大国主投奔须佐之男并接受他的考验时，须佐之男的女儿须势里毗卖送给大国主的，以帮助他顺利度过毒蛇、毒蜂和妖魔猛兽的三道难关。最终大国主和须势里毗卖结为连理，成为了出云国的统治者。“毗卖”二字用假名书写就是ひめ，也就是“姬”的意思，神话传说中许多女性人物的名字都以此结尾。

★伊邪那岐（イザナギ）

伊邪那岐是日本神话中的创世神，也是诸神之父，虽然不是最早的神祇，却称得上是神话的起源，地位类似于我国开天辟地的盘古，他的妻子是诸神之母伊邪那美（イザナミ），也写作“伊奘波”，也是他的妹妹。伊邪那岐和伊邪那美在《大神》中虽然都有登场，但并非以诸神之祖的身分出现，反倒像是退治大蛇时奇田稻姬的父母双亲。不过《大神》本身就并非立足于忠实神话的立场，在游戏中旁征博引之处比比皆是，如果要通晓日本神话，只有去参考《古事纪》和《日本书纪》这两本半神半史的典籍。

创造大地

在远古时期，世界只有天空和海洋，大地尚未形成，而只是漂浮在海水中的一些油脂。伊邪那岐和伊邪那美奉命下凡去建设大地，使用神器“天之琼矛”搅拌海水，使这些漂浮物聚集凝固在一起形成一个岛屿，叫做淤能棋吕岛（オノゴロ

岛），也就是最初的大地。オノゴロ的意思是自然凝结而成，在《高达SEED》中亦有以此命名的岛屿。天之琼矛（あめのぬぼこ）也叫做天沼矛，在《战国无双》系列中是前田庆次的终极武器。此外，日本开天辟地传说与我国盘古开天地之所以大相径庭，是因为日本是岛国的缘故，海洋在人们的观念中比大地更为优先。

伊邪那岐和伊邪那美在淤能棋吕岛建造起八寻殿和天之御柱（あめのみはしら），他们决定要结合繁衍后代，于是就围绕着天之御柱背向而行，而后又相视而遇。相遇时，女神伊邪那美先开口说：“好一位英俊的男子！”而后伊邪那岐才应到：“好一位美丽的女子！”由于是女神先开口引诱男神，是不吉利的行为，所以二神结合后只生出了发育不健全的水蛭子（ひるこ）和淡岛（あはしま）。于是他们又重复了一遍相遇的仪式，由男神伊邪那岐先开口说话，而后女神应答，这样他们才生出了许多健康的孩子，这些孩子们就成为了日本的各个岛屿，大地也就正式形成。由二神创造出的大地被称为苇原中国，是人类所生存的世界，诸神所在的天界被称为高天原，死后的地下世界被称为黄泉国。



伊邪那岐和伊邪那美相遇和结合的过程是日本神话中的重要典故，表现出强烈的男尊女卑的思想。二神由女先男后到男先女后的过程，很可能就是母系氏族社会向父系氏族社会转变的象征，毕竟男子已经逐渐成为社会中重要的生产力。而“二神生育大地”的传说，也直接反映了原始社会时期人类对繁衍人口重要性的认识，人口数量的增加意味着疆土的开阔，也就相当于创造出大地。回顾各国的神话历史，诸神无不是从生育而来，而岛国日本更是把大地视作生育的结果，也正是它独特地理位置和资源条件的反映。从看似荒诞不经的神话传说中，其实不难品味出许多重要的历史信息。

夫妻反目

伊邪那岐和伊邪那美生育出各个岛屿后，又生出了众多神祇，分别掌管不同的领域，但伊邪那美在生“火之迦具土神”时被烧伤，最后不治而死。愤怒的伊邪那岐认为伊邪那美的死是由火之迦具土神所造成，就用十握剑斩杀了他，他的尸体和溅出的血又化为16个不同的神祇。伊邪那岐为了找回自己的妻子就来到了黄泉国，希望她能和自己重返人间。伊邪那美同意了他的请求，但也提出要求说在离开黄泉国前，不能偷看自己的相貌。伊邪那岐虽然答应了妻子的要求，却忍不住食言，看到了浑身布满蛆虫、相貌变得无比丑陋的伊邪那美。于是伊邪那美恼羞成怒，生出众多妖魔，并指挥一千五百名黄泉军追杀伊邪那岐，夫妻俩就此反目成仇。伊邪那岐凭借十握剑的威力，一面战斗一面逃脱，逃到黄泉国边界比良坂时，从附近的桃树上摘下桃子砸向追杀而至的黄泉军，使黄泉军大败而归。伊邪那岐封桃子为“意富加牟亚美命”，从此民间就有了桃木可以辟邪的说法。而伊邪那美亲自追赶到比良坂时，伊邪那岐用只有一千人才能够推动的巨石“千引石”堵住了通路，使伊邪那美不能够再前进。伊邪那美愤怒地发誓说每天要杀掉伊邪那岐的一千人来泄愤，而伊邪那岐则回答说每天必定会诞生一千五百名婴儿，从此以后每天有一千人死亡，但同时也有一千五百人诞生，人类在生老病死的过程中不断发展。而伊邪那美从此就叫做黄泉津大神（よもつおおかみ），也叫做道敷大神（ちしきのおおかみ）。

伊邪那岐和伊邪那美反目成仇的故事，很可能是部落内部分裂战争的写照，也可能是父氏政权推翻母氏政权的象征，但无论如何，“生育”这个主题仍然贯穿着日本神话的情节发展，人口繁衍也是日本历代政权都最为重视的问题。

战车浪漫

栏目主持：苍穹

前两次栏目中对《重装机兵》初代进行了简要的回顾，不知道有没有勾起广大玩家的美好回忆呢？官方一直标榜《MM3》是"时隔17年后的系列最新作"，对于这个系列有了解的玩家一定都知道，《重装机兵 沙尘之锁》、《重装机兵 钢之季节》曾先后于2005、2006年在PS2和NDS平台上发售，然而《MM3》的官网上却对这两款作品只字不提。本次专栏就将对"《MM》系列"在这19载的岁月中历经的浮沉与辛酸做一个概括性回顾，让不明真相的玩家了解其中的原委。

"《重装机兵》系列"19年间的浮沉

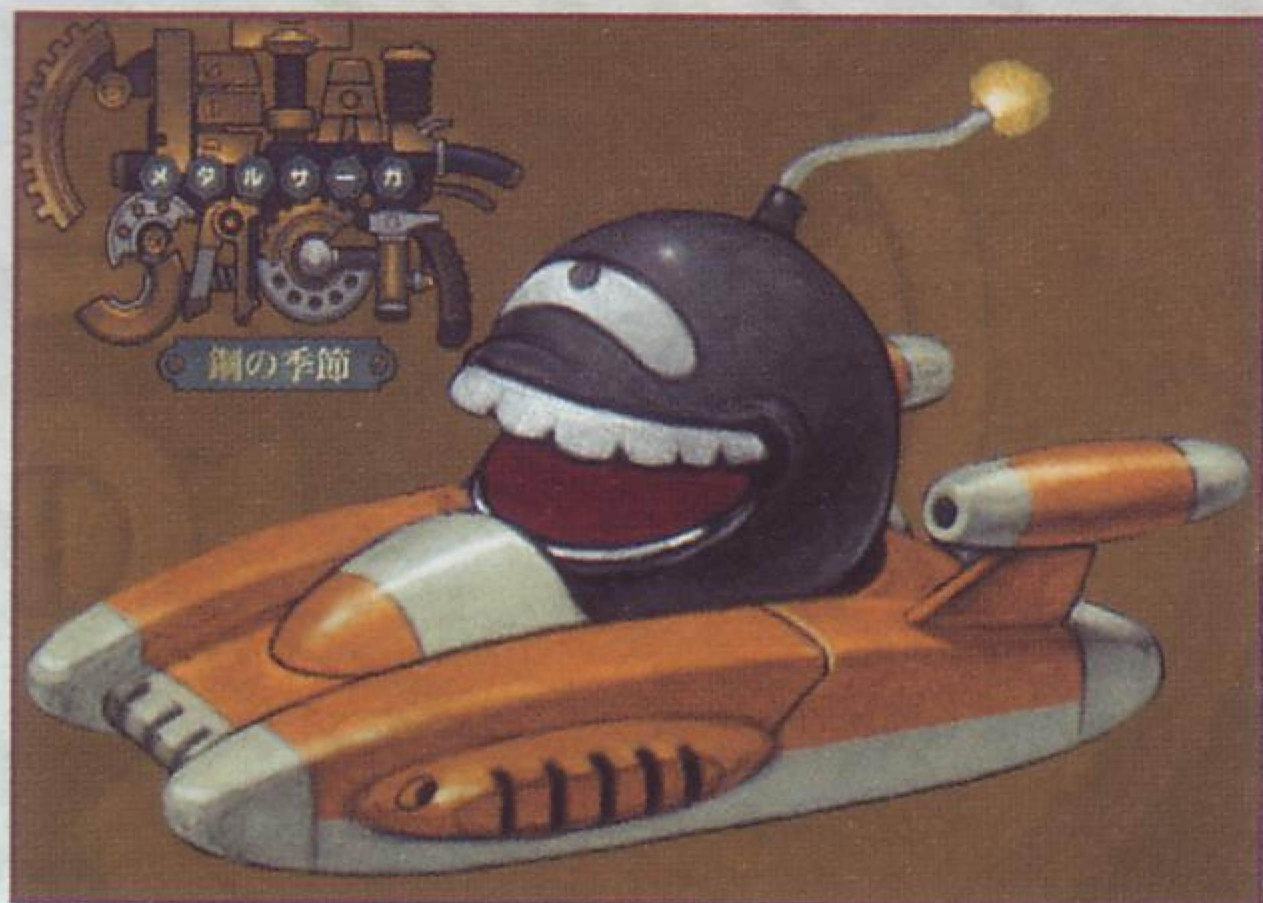
系列作品一览

发售时间	作品名称	游戏平台
1991年5月24日	Metal Max	FC
1993年3月5日	Metal Max 2	SFC
1995年9月29日	Metal Max 回归	SFC
2003年6月20日	Metal Max 2 改	GBA
2005年6月9日	Metal Saga 沙尘之锁	PS2
2006年6月15日	Metal Saga 钢之季节	NDS
2007年7月2日	Metal Saga 旋律的连锁	Mobile
2010年3月18日	Metal Saga 新的边境	PC
2010年7月29日	Metal Max 3	NDS
未发售	Metal Max 3 黄金之心	SS/PS
未发售	Metal Max 荒野之眼	DC
未发售	Metal Max 回归 改	GBA



首先请看上面的作品列表，《沙锁》和《钢季》两部作品的主标题都是《Metal Saga》，不过由于游戏的主体风格一如既往，再加上国内玩家对原作的喜爱，因此仍使用了"重装机兵"这个译名。而提到游戏名称的更换，就得先从Data East这家公司说起。

Data East Corporation（简称DECO）早在1976年就已成立，创办者是福田哲夫。该社的大多数游戏都是拥有着独特世界观的个性作品，因此在日本也有"DECO GAME"的特殊称号。该社还于1980年开发了可更换游戏的街机基板DECO Cassette System，该系统至今仍被众多的公司所采用。虽然Data East在建立之初主攻的是街机市场，但由于众多出色作品纷纷移植到家用机平台，比如老玩家们熟悉的《B计划》、《上尉密令》、《战斗原始人》、《空牙》等等，因此其在家用机平台也渐渐占有了一席之地。最受国内玩家喜爱的作品自然要数《重装机兵》，这款赶在FC末班车时发售的RPG虽然在日本的影响力一般，但却因为有着汉化版以及其本身的出色素质，深深地影响了国内一代玩家。随后登陆SFC平台的2代大幅强化了系统，在保持自由度的基础上也更加强调主线剧情，在RPG作品林立的SFC平台本作仍以独特的风格吸引了大批玩家。然而在1995年推出超高素质的初代重制版《重装机兵 回归》后，该系列



就一度陷入了沉寂。在玩家们的苦苦等待之中，Data East突然宣布将在GBA平台上发售2代的移植版，虽然是旧作移植，但这也足以让喜爱该系列的玩家们精神为之一振，从这个迹象中似乎可以看到系列重振的曙光？然而Data East于2003年4月下旬提交的破产申请注定了《2改》的命运，这款外包给名不见经传的Now Production公司负责的移植作品不但缺乏诚意，而且还有着大量的恶性BUG，后来甚至不得不推出修正版来进行弥补，然而就连修正版中也仍存在着不少没有解决的BUG。2000年曾于杂志上放出消息的幻之续作《黄金之心》在仅仅公布了标题名称后就销声匿迹，而随着Data East于2003年6月25日正式宣布破产，原定要移植到GBA平台上的《MMR 改》最终也只能胎死腹中。同样遭遇的还有在DC平台上开发的《荒野之眼》，如今玩家们只能从人设画师——山本贵嗣的个人主页上的原稿以及少量的开发画面中猜测游戏的全貌了。

在Data East宣布破产后，“Metal Max”的商标被名为“新宿Express”的公司抢注，而徒有游戏版权的Success只好将作品名称改为“Metal Saga”来开发续作。虽然标题名称发生了改变，但《沙锁》依然秉承了系列“驾驭战车进行冒险”的主体风格，凭借机能的大幅飞跃和PS2平台的强势，让本作得到了系列粉丝的认可。续作《钢季》从企划阶段就请来了宫刚宽所率领的Crea-Tech加盟，剧情方面也与初代紧密相扣，势要确立“《MS》系列”的正统地位。然而由于对NDS的机能没有吃透，再加上设计方面的种种问题，令本作的口碑和销量都不尽如人意。虽然以《MS》为标题的几款作品如今在《MM3》的官网上不见踪影，不少玩家也认为其是系列的黑历史，但不可否认的是《MS》系列作品中引入的一些全新要素和系统改良对后续作品的影响是功不可没的。

可能大多数国内玩家对《旋律的连锁》和《新的边境》这两款作品比较陌生，其实从标题就可以看出两作都是“《MS》系列”的作品。前者是面向日本手机公司DOCOMO开发的游戏，每月花费315日元即可玩到。游戏的时代背景设定在了大破坏的数十年后，战车、悬赏怪物、战斗犬等系列固有的要素一应俱全，而人设风格、怪物造型则基本与《钢季》保持一致。《新的边境(New Frontier)》则是一款网页游戏，目前也仍在运营中。该作在继承了系列的背景和基本要素下，更加强调探索和生产，最终目的是扩大玩家所属公司的规模。该作还可以与手机互动，系列中著名的“战车砰砰”等迷你游戏可以在手机中玩到。遗憾的是由于平台的关系，国内玩家对这两款作品就无缘得见了。

2010年7月29日，一个值得所有喜爱《MM》的玩家们铭记的日子，系列的正统续作终于降临。名称用回“Metal Max”的该作从公布伊始就打着回归原点的旗号，无论是广告的宣传口号、铁三角制作班底，还是主角那鲜红的发色与战车……一切都在告诉着玩家们：“《重装机兵》回来了！”这款集系列之大成的作品没有辜负标题后醒目的数字“3”，其出众的素质也带给了玩家们希望，“《重装机兵》系列”由此进入了全新的篇章！



栏目主持：乌冬

文 BK

机器人格纳库

作为《高达》宇宙系列的完结作品，《机动战士高达 独角兽》（以下简称《高达UC》）OVA的推出受到了广大《高达》爱好者的关注，第一卷还创下了当时的蓝光销量纪录，而第二卷也即将在11月和粉丝见面。不可否认，原作庞大的信息量对观看者的宇宙世纪世界观知识掌握程度提出了很高的要求，就算是已经相应简化了的动画版，也还是难免让一部分新高达迷不能很好地理解剧情内容，变成了只是纯粹看热闹而已，难免有点可惜。鉴于这点，这次我们就来回顾一下UC的历史，以求让没看过UC系列的读者也可以更好地理解原作内容。

回首百年——《高达UC》历史回顾

与以往的宇宙世纪《高达》系列不同，《高达UC》的内容跨度是从UC元年到UC0096年，将近百年之久，牵扯到的人和事自然也不可能少，理解这些人和事的观众在看《高达UC》的时候自然就能很清楚的理解剧情。当然也不是说要看懂这个作品就一定要完全了解整个宇宙世纪大大小小的历史，简单针对作品里所牵涉到的人、事和线索进行了解后，无论是谁都能非常轻松地观看动画了。

因为小说版已经完结，我们在尽量不给动画观众剧透的前提下按整个故事的时间轴推进来介绍吧。

地球联邦政府

公元1999年，为了根本解决人口过度膨胀引发的环境破坏、民族冲突、资源枯竭等问题，各国共同制定并发布了“宇宙移民计划”，同时为了推动这个计划的切实实行，整合地球上各国各地区的联合政府“地球联邦政府”成立了。（上面的“公元”就是我们现在生活的纪元，因为是30年前的世界观假想，所以现在已经跳票了。）

宇宙世纪

“宇宙移民计划”实行45年后，公元2045年，人类第一座太空殖民卫星“拉普拉斯”建成，为纪念人类正式迈进宇宙，地球联邦政府决定改纪年为“宇宙世纪”，同年为“宇宙世纪元年UC0001”。

太空殖民卫星

自宇宙世纪以来陆续建造的居住用卫

星，一般为直径约6公里长度约32公里的长筒型，以本身旋转所产生的离心力为卫星内重力，以太阳能面板反射阳光提供电能及生活光。单个卫星称为“番地”，由复数“番地”组成的行政单位叫“SIDE”，直至UC0096年为止共建造了7个“SIDE”，它们沿着地球与月球之间的拉格朗治重力平衡点四周分布，这些卫星上总共居住着超过100亿人口。

拉普拉斯事件

为了庆祝人类正式踏入宇宙居住，地球联邦政府在殖民卫星“拉普拉斯”内的首相府邸举行了庆祝典礼，但典礼遭到了当时号称是民族主义激进组织雇佣的恐怖分子袭击，所有卫星内的人员无一生还，只有作为恐怖分子棋子的赛亚姆·毕斯特在被灭口的时候幸存下来。这次事件被称为“拉普拉斯事件”，是UC0079年前人类历史上最大宗的恐怖袭击案。这个事件在动画版开头有交代，这次事件对整个故事及宇宙世纪本身都有着很重大的意义。

毕斯特财团



由“拉普拉斯事件”的惟一幸存者赛亚姆·毕斯特兴起的巨大企业集团，拥有宇宙世纪最大的民生及工业企业阿纳海姆公司的实际权利，与地球联邦政府高层有着极深厚的联系，具有绝大的影响力。财团本身据称以稳定地球环境和全球的文化资产为目的，将文物等珍贵物品转移到殖民地并予以保护为主要事务。

吉翁共和国/公国

离地球最远的殖民地“SIDE 3”在UC0058年以思想家吉翁·兹姆·戴昆为首发表“共和国宣言”，宣布成立“吉翁共和国”，大力提倡宇宙居民自决主权国家主义及新人类学说，受到了当地及其他SIDE的宇宙移民的广大支持，此后吉翁·兹姆·戴昆坚持以和平手段与地球联邦政府争取权利。UC0068年，吉翁·兹姆·戴昆猝死，共和国鹰派代表家族扎比家掌权，新人类学说逐渐变为险隘种族主义的宇宙居民优化论，最后形成了以德金·扎比为首的扎比家政治独裁体制，UC0069年改称“吉翁公国”。

一年战争

UC0079年吉翁公国对地球联邦政府发动的独立战争，战争初期吉翁公国以极端的手段和新兵器“MS”获得了绝对的优势，但随后国力是吉翁30倍的地球联邦也开发出了MS与之作战，战争最终以吉翁公国的败北结束，因战争从开战到终战刚好一年，所以史称“一年战争”。虽然持续时间不长，但死亡人数达当时人类总人口的一半，是宇宙世纪人类史上规模最大死伤最惨痛的战争。

第一次新吉翁战争

一年战争结束后，吉翁公国不愿投降的军队撤退到离地球圈最远的宇宙军事基地“阿克西斯”继续与联邦政府对抗，集结成战后最大的吉翁公国残存势力据点。在经历UC0083年“迪拉兹之乱”及UC0087年的地球联邦政府内战“格里普斯战役”后，地球联邦政府开始出现疲态。UC0089年“阿克西斯”实际掌权者哈曼·坎恩向地球联邦政府发动独立战争，最后以失败告终，史称“第一次新吉翁战争”。

第二次新吉翁战争

一年战争吉翁公国军最著名的皇牌驾驶员夏亚·阿兹纳布尔其实是吉翁共和国创始人吉翁·兹姆·戴昆之子，真名卡斯巴尔·雷姆·戴昆。UC0093年，他以吉翁之子及夏亚的名义聚集原“阿克西斯”军队及拥护吉翁·兹姆·戴昆理念的宇宙居民组成“新·吉翁”，向地球联邦政府宣战，最后战争以最终告终，夏亚与其一年战争至今的夙敌阿姆罗下落不明。

隆德·贝尔队

地球联邦军宇宙军的独立机动舰队，该部队没有任何管辖权，不过当有事件时才会特别出动，属于宇宙军中的皇牌舰队，在第二次新吉翁战争中战胜新吉翁军起了关键的作用。现任司令官为一年战争起一直活跃在战争第一线的传奇舰长布莱特·诺亚。

经典主题乐园



142辑《掌机王SP》截稿后，阿鲁组织着数名文编、美编前去观看了近期很火的电影《盗梦空间》。个人对此片也是期待已久，遗憾的是当天正好有事没能赶上。后来众小编一起出去吃饭时，话题一但转到影片相关的内容，我也只能在心中默念“别剧透啊，千万别剧透”。那么，本辑的经典主题就聊聊“梦”吧！

栏目主持：苍穹

好游戏永远不过时

本辑主题 梦



▲李逍遥正在做美梦时被李大娘用锅底拍醒，享受过类似“铁锅闹钟”待遇的还有《宿命传说》的主角斯坦。

“梦”字有“梦境”和“梦想”两种含义，很多游戏也跟“梦”有着千丝万缕的联系。日式RPG的开场，以主角从梦中醒来可以说是“烂大街”的桥段了，诸如“《DQ》系列”、“《传说》系列”中都有不少作品是典型范例。但是制作方却仍喜欢一用再用，因为梦实在是太具有魅力了，众多奇思妙想都可以在梦境中拓展和实现。而至于“梦想”一层的含义与游戏间的联系更不必说，因为电子游戏本身就是梦想的载体。

梦之勇士

原机种	FC
模拟器	NesterDs/NesterJ
适用机种	NDS/PSP

游戏类型：ACT
游戏年份：1990

游戏的原著是早在1905年于《纽约先驱报》上连载的漫画，主角尼莫在入睡后会向着幻想中的梦之国前进，而故事就是随着他的探险展开。漫画除了纯真的幻想和超现实风格外，还带有少许阴暗。本作则是Capcom为配合电影版的上映，在1990年发售的一款动作游戏。

在游戏中，玩家需操控尼莫在梦境世界展开冒险。通过向特定的动物投掷糖果并将其催眠，尼莫可以穿上各种装束从而得到不同的能力，比如青蛙的高跳、鼹鼠的钻地、猩猩的攀援等等。合理运用8种动物装束的能力，主角才能找齐场景中的钥匙并前往下一关。在经过了前7个探索场景后，尼莫需要使用手杖与第8关的数名BOSS展开激战。在击倒噩梦之王后，梦境世界也重获和平。游戏的难度不低，探索的乐趣十足，堪称FC平台的佳作！



▲关卡开始前和结束后，都会出现尼莫与床的镜头，提醒着玩家一切都是梦境。



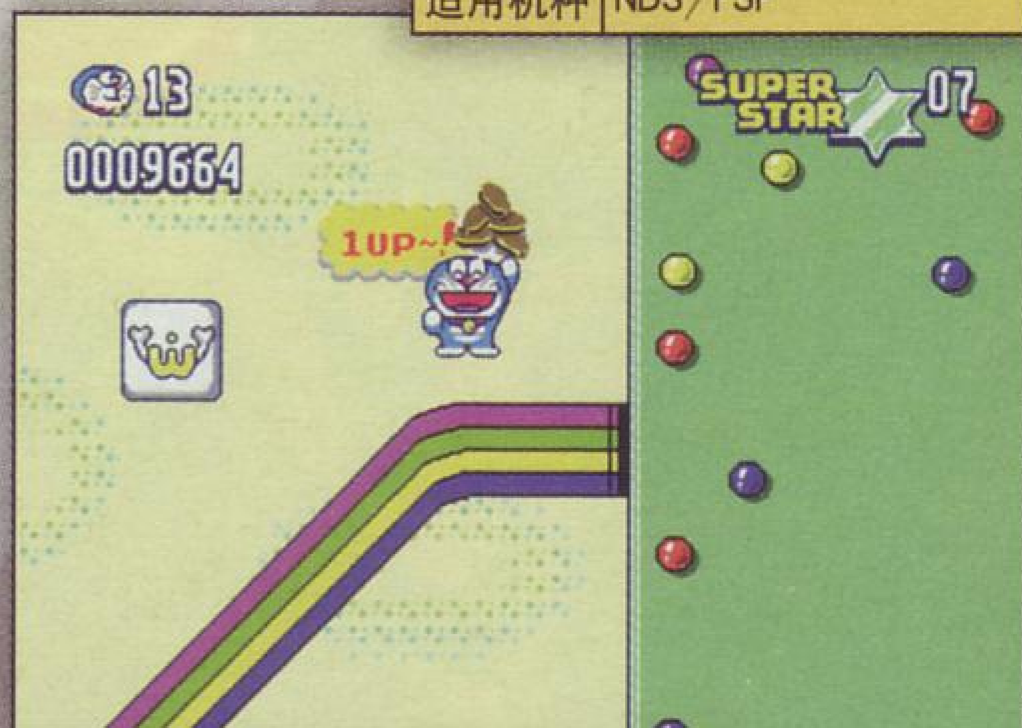
多啦A梦 盗梦者与七名戈赞斯

游戏类型：ACT
游戏年份：1993

原机种	MD
模拟器	PicodriveDs/PicoDrive
适用机种	NDS/PSP

由藤子·F·不二雄创造的经典漫画形象“多啦A梦”可以说无人不知，它凭借那憨态可掬的造型以及神奇的百宝袋，承载了无数孩子童年时的梦想。MD平台上惟一的一款多啦A梦游戏也与“梦”紧紧相关：开场时野比、静香等人的梦就被吸走，多啦A梦为了夺回孩子们的梦境，只身前往了“梦境行星”。

虽然游戏中只能使用多啦A梦一人，但它的动作极为丰富，无论是用空气炮攻击还是跳跃、投掷、攀爬都很连贯，看着胖乎乎的它上蹿下跳的样子也非常可爱。虽然多啦A梦在游戏中也是“一碰就死”，但由于奖励命数很多，难度并不算高，而且它的一些经典道具如竹蜻蜓、任意门等在游戏中都得到了再现。每通过一关后的BOSS战比较有趣，竟然是小孩子们都熟悉的游戏“剪子包袱锤”，有爱的玩家不妨尝试一下！



▲作为多啦A梦最喜欢的食物，铜锣烧在游戏中的作用是奖励1条命。

风之克罗诺亚 梦见帝国

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

游戏类型：ACT
游戏年份：2001



▲选择关卡时游戏的3D场景能够旋转，颇似另一款极具创意的动作游戏——《耀西岛》。

克罗诺亚是原Namco公司的一大经典角色，本作的一开场他就被人从梦中吵醒，原来这个陌生的国度不允许任何人做梦。随后克罗诺亚被派去击倒破坏城镇的4只怪物，否则就要因做梦而遭到处刑。

作为一款动作类游戏，本作更加强调解谜：每个场景都必须收集3颗星星才能开启大门，因此合理运用场景内的要素才能顺利过关。大部分敌人都不会对克罗诺亚发起攻击，而这些形态各异的家伙却往往是解谜的关键。当敌人被克罗诺亚吸到手上后会变成圆滚滚的气球形态，通过它们主角可以使出借力跳、投掷攻击等动作，而每章的BOSS战也是强调方法多于强调操作。如果动作游戏达人觉得这点儿难度不够刺激，那么每章中出现的额外挑战关卡则是检验玩家们操作和意识的最佳平台，想要把奖励道具拿齐可并非易事。

星之卡比 梦之泉DX

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

游戏类型：ACT
游戏年份：2002

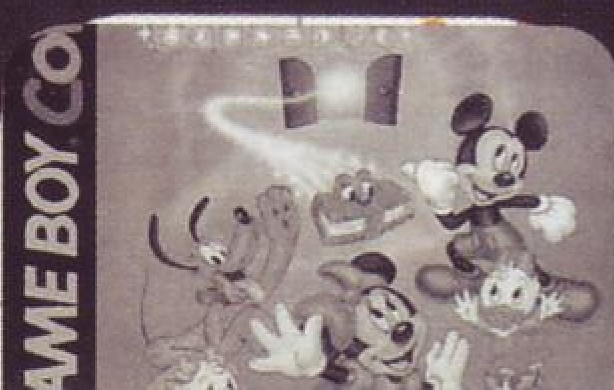
星之卡比也是玩家们熟悉的游戏角色了，圆滚滚粉色的可爱形象很招女性玩家的喜爱。本作的剧情说的是在噗噗噗大陆上有一口“梦之泉”，该泉集结着所有生物的梦和希望，但有一天大家却无法再做梦，原来是德德德大王在泉里洗澡造成的，而孕育美梦的“星之杖”也被其夺走，卡比为夺回大家的梦境而展开了冒险。

本作是FC上《星之卡比 梦之泉物语》的复刻版，画面精细度有着大幅提升，系统方面则仍以复制敌人的能力为核心。卡比在吞吃下敌人后可以将其吸收，并由此得到火焰、冰冻、闪电、利剑等二十余种不同的能力。就是这简单的“能力”复制系统让游戏的玩法及其多样化，利用不同的能力闯关，获得的乐趣也有所差异，找到合适的能力甚至能将BOSS级的敌人完封。本作共有8大关，除了丰富的迷你游戏外，还支持4人同乐、协力攻关。



▲卡比张开嘴“吸人”的动作很容易让人联想到《海贼王》里路飞的“橡皮大口吃”。

そのため、被の世界の
バランスがくるってしまったケロ。

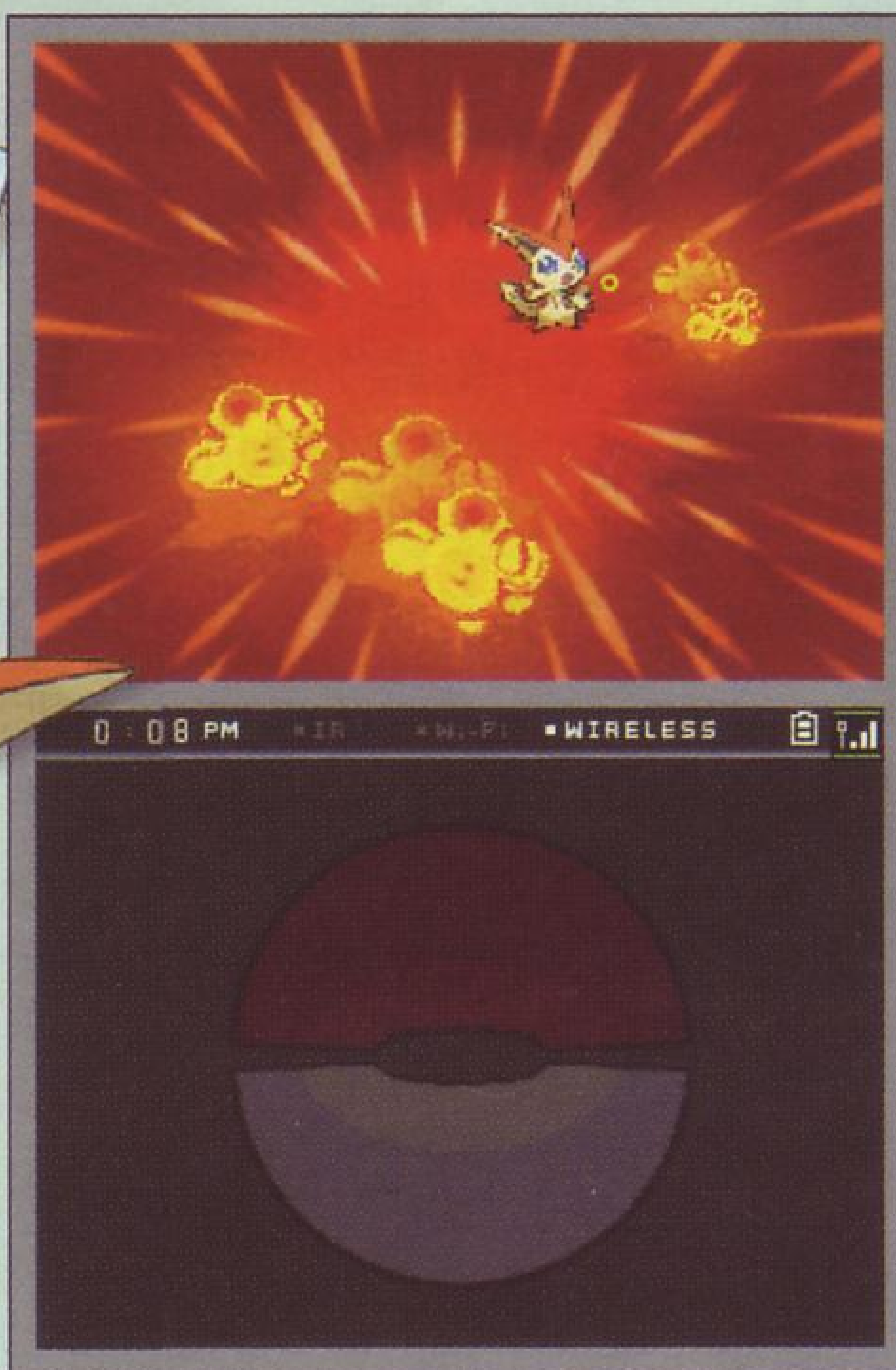



栏目主持
乌冬

口袋妖怪广播台

《口袋妖怪 黑·白》幻之精灵比克提尼发放!





随着《口袋妖怪 黑·白》的发售，新版本中的幻之精灵——图鉴编号为No.000的比克提尼也正式开始发放。只要在2010年9月18日～2010年10月18日期间通过NDS连接Wi-Fi，就可以下载到名为自由船票（リバティチケット）的道具，之后就可以在飞云市（ヒウンシティ）搭船前往自由庭院岛（リバティガ　デン岛）与比克提尼相遇了。

◀和其他幻之精灵一样，比克提尼也有自己的独门绝技哦。

PGL服务暂停后再开

早前Pokemon宣布，《口袋妖怪 黑·白》的联动网站PGL（口袋妖怪全球连接）由于访问量过大造成无法访问，因此决定暂停服务进行服务器的调整与增强。在经过了半个月的等待后，PGL终于于最近恢复部分功能，其中包括了全球战斗联盟（GBU）、C齿轮、自定义图鉴皮肤等，而口袋妖怪梦世界功能则要等到10月13日才会恢复，并且为了减轻服务器的负担，这段时间官方还会采取限制会员登录时间的措施。



《口袋妖怪》官网举行人气精灵投票活动





9月18日～11月1日期间，《口袋妖怪》的官方网站开展了一项人气精灵投票活动，活动期间玩家每天都可以获得一次投票的机会，选出自己最喜欢的精灵，并且根据投票的结果，人气第一的精灵还会在PGL上登场，玩家可以在梦世界中与其相遇并将它传到自己的游戏中。另外凡是参与了投票的玩家都可以获得特制的皮卡丘主题C齿轮皮肤。

特制奇拉米主题C齿轮皮肤发放

Pokemon宣布，早前在Yahoo口袋妖怪特集2010中投票选出的奇拉米主题C齿轮皮肤将作为礼物发放给各《口袋妖怪 黑·白》的玩家，从10月8日开始只要登录PGL的自定义皮肤页面就可以下载到这款漂亮的皮肤，喜欢奇拉米的玩家可不要错过了。



《口袋妖怪 黑·白》OST发售日公布

随着《口袋妖怪 黑·白》的发卖，游戏的OST——《口袋妖怪 黑·白 超级音乐收藏集》也确定于10月20日发售。这张OST由Media Factory公司负责发行，里面一共包括了4张CD，收录173首游戏乐曲，时长在3小时50分钟以上。



“口袋妖怪迷宫 真夏的大调查团”伊布进化型领取时间公布



早前口袋妖怪俱乐部网站开展了一项名为“口袋妖怪迷宫 真夏的大调查团”的活动，根据玩家在活动中的表现，可以获得一只拥有不同特性的伊布进化型作为奖励。近日口袋妖怪俱乐部公布了这只伊布进化型的领取时间，由于PGL的维护，开始领取时间由原来的10月4日推迟到了10月20日开始，玩家只要在2011年1月31日前登录PGL，就可以在梦世界中遇到它了，赶快将它传到自己的游戏中吧。

iPhone进行时



编辑部入手iPhone 4的同事越来越多，而掌机王的某编也摩拳擦掌了好久好久，一直未入的理由就是没有钱……可是为什么去外地看声优演唱会或者购买昂贵的手办周边时，出手就那么大方迅速呢？总之还是不够爱嘛！没错，说的就是你，前段时间在香港看中岛爱超时空演唱会的你！

情报速递

中国移动向iPhone 4的裸机用户推出Micro SIM卡

众所周知iPhone 4和iPad的SIM卡槽只支持Micro SIM卡，因此购得裸机的用户只得使用专业的剪卡器将普通SIM卡剪成Micro SIM卡。不过上海的朋友有福了，近日，上海移动公司发表公告称，9月28日至10月18日用户可携带本人身份证，在上海移动的指定营业厅可免费更换Micro SIM卡一张，总量5000张，先到先得。另外，用户还可以获赠价值60元的手机上网充值卡一张，而于10月5日之前办理的用户更可获赠价值200元的上海世博指定日（10月6日或10月7日）门票一张。在首批5000张Micro SIM卡送完后，用户可凭身份证进行预约，营业厅便会在Micro SIM卡到货后通知客户前来免费换卡，同时，预约也会赠送价值60元的手机上网充值卡一张。



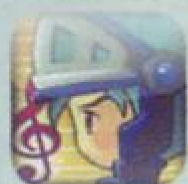
“《太鼓之达人》系列”在iTunes日本区下载突破百万

9月26日Namco公司宣布，iPhone/iPod touch版的“《太鼓之达人》系列”在iTunes日本地区的下载总量（包含付费和免费）超过了100万的大关。到目前为止，该系列在iPhone/iPod touch平台一共推出了三款作品，包括2月份发售的《太鼓之达人》、4月份发售的《太鼓之达人2》以及5月份发售的《太鼓之达人 PUSH》，另外还包括各版本的付费歌曲包。NBGI公司还表示，他们将会秉承着该系列“任何人都能简单地享受乐趣”的理念，为游戏增加新的游戏方式，比如对战模式。多样化的乐曲以及可爱逗趣的角色设定，再结合iPhone/iPod touch的触摸操作，使得本作的游戏性不低，销量如此之高也不足为奇。



游戏 Game 韵律骑士

Rhythm Knight
■Shanghai ArtCoding■MUG■57.6MB■0.99美元



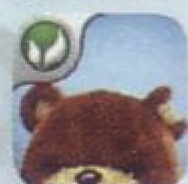
本作是一款将音乐与动作相结合的音乐节奏游戏，由上海预言软件有限公司制作。剧情讲述的是，国王的宝贝公主被魔王掳走，不走运的骑士卢克被胆小怕事的队友推选前往解救公主，历经千辛万苦，他终于来到魔王的宫殿，然而他却发现了一个惊天真相……游戏过场采用的是手绘的四格漫画风格，不仅搞笑夸张而且动感十足，而游戏画面则采用的是可爱的3D卡通渲染风格。玩家需要按照按键的QTE提示来补充自己的HP并加强攻击力，运用节奏的力量来与途中出现的各种怪物作战。游戏共拥有7个独立关卡，3种不同难度及结局，这是游戏最恶搞的地方，公主到底长得如何？最终会与谁成亲？玩了就知道……

POCKET HALO 光环视频收录



游戏 Game 顽皮熊

Naughty Bear
■505 Games■ACT■62.1MB■2.99美元



今年上半年于家用机平台发售的《顽皮熊》虽然因游戏素质不高而获得了超低分评价，但却因其恶搞又暴力的风格吸引了众多玩家的眼球，现在，顽皮熊又在iPhone平台展开了新一轮的恐怖报复。撇开画面和操作的只退不进，玩家大可把目光集中在游戏惟一的亮点上——利用各种方法杀死其他玩具熊的暴力恐怖画面。普通情况下顽皮熊没有一点本事，因此只能到处躲藏，但是在获得棍棒、菜刀等武器后，其他熊便会被吓得四下逃窜。另外，触发场景中的篝火、烧烤架或电话亭等陷阱，便能吸引其他熊前往调查，此时躲在黑暗处的顽皮熊便可上前进行突然袭击，将对方活活烧死或电死，残忍至极。心情压抑的朋友可以借本作发泄一下。



POCKET HALO 光环视频收录

游戏 Game 孤胆车神 雄霸迈阿密

Gangstar: Miami Vindication
■Gameloft■ACT■381MB■6.99美元



本作是全3D犯罪模拟游戏“《孤胆车神》系列”的第二作，剧本由著名电视剧《火线》（The Wire）的编剧撰写，玩家将投身于迈阿密黑帮生活中，感受惊心动魄的冒险，解救因不明原因被Armada黑帮绑架的弟弟……游戏拥有超过75个花样百出的任务，包括无间道、狙击敌人、保护证人、赛车追逐等，相比前作，迈阿密警署的人工智能系统得以全面改良，警察会变得非常聪明，甚至会搬来FBI援兵。游戏中玩家可以驾驶各种新奇的交通工具，从普通的跑车、摩托车到赛艇、喷气式滑雪板甚至直升机；而武器方面，手榴弹、火焰喷射器和燃烧弹等也应有尽有。游戏依然对应简体中文，且拥有众多成就有待玩家去解禁，遗憾的是游戏没有引入“跳跃”动作，操作起来甚是不便。



POCKET HALO 光环视频收录

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

亲爱的读者朋友大家好，这次“宅回首”的主题再次回归萌战，由于页数有限再加上从小组赛到决出八强持续的时间太长，比赛的场数太多，想要一一补完几乎是不可能的事了，因此这次就只针对重点比赛进行点评，没有提到的角色就只有在这里提前说声对不起了！

2010萌战概述



总体来说，今年的萌战呈现的是“轻音”、“麻将”、“电磁炮”和“管家”四家独大的局面，这四部动画里的大部分角色都成为了整个萌战的最大看点，尤其是“轻音”和“电磁炮”，这两部动画里的几位女主角都拥有着一大批的拥护者，个个都是拥有夺冠实力的人。纵观整个正式战，大部分新番作品都还是找得出一两个战斗力不俗的角色，这也间接说明去年的大部分动画都或多或少走的是卖萌路线，这让喜欢正统硬派热血动画的我情何以堪（身后传来不祥的气息）。咳咳……总体来说，能脱颖而出的角色，萌点和个性都是非常突出的，几乎没有去年那种荒唐的出线角色（去年文堂同学的出线实在是让人寒了不止一把），而最终从众多角色中走出来的八个组别的冠军虽然有那么一点出乎意料，但也算是可以用科学的方式来解释的状态，可以算在情理之中吧。

正式战中的经典场景

今年的正式战中经典场景不在少数，由于篇幅关系，这里就根据在下自己的喜好来判断了，希望到时候各位看官尽量用空心的砖头来砸，否则就算有盔甲护身也会由于震动过度而产生不良反应的……

首先要提到的是一回战的B09组，这一组的焦点在猫娘绯鞠和“天才”麻将少女妹尾佳织两人身上，这是二线动画的一线选手与一线动画的二线选手之间的对决，从一开始双方的票数就咬得很紧，不过很长一段时间猫娘都处于落后阶段，直到最后的爆发才终于超过了强势的麻将少女，拿到了宝贵的晋级票。和去年相比，今年的麻将军团显然温和了许多，否则仅凭一只猫娘怎么可能战胜第一个打出国士无双的天然呆萌妹子呢！

然后要说的就是争夺异常激烈的C05组，清澄高中麻将部部长竹井久与电磁炮四天王之一的初春饰利，这两人都是一线作品中非常有实力的选手，因此这一组里还算有点人气的濑川泉前辈在两位大神耀眼光芒的照耀下都只能打打酱油了。既然是人气角色，战斗自然非常激烈，不过小初春毕竟是超能力者，很快就处于了领先地位，并在很长一段时间里领跑。不过遗憾的是，小初春毕竟还只是个不谙世事的小朋友，和在麻将大赛中经历过大风大浪的部长相比，实力还是差了那么一点点。虽然电磁炮的拥护者很快就发现了异状并开始爆票，但遗憾的是最终还是慢了一步，最终竹井久以一票的优势战胜了初春饰利，以一个漂亮的地狱单骑海底捞月结束了这场战斗。

再来就是D06组的战斗，由学生会腐女会计椎名真冬对战管家军团桂雏菊会长。不知道是管家军轻敌还是小真冬太给力了，从头到尾都被这只腐女萝莉压制，虽然里面有伪票的成分，但会长的支持者们依旧没有吸取去年的教训，最终以41票的差距败下阵来，连续两年都因为轻敌而败北的会长，此时的心情不知道是什么样子。

一回战的G04组和G组决赛有着异曲同工之妙，G04组的平泽忧原本出线几率是很大的，没想到同组的两位麻将少女东横桃子和龙门渕透华两人联手欺负我们的万能妹妹，透华的大部分票数都贡献给了桃子，因此小忧最终以微弱的劣势惜败。而G组决时，轻音众发动了写轮眼，将之前小忧的情况完美地复制了过来，集合秋山澪和中野梓两人的力量来对付炮姐，作为世萌冠军的秋山澪果断让票给中野梓，即便是这样依旧和炮姐打得难分难解，最终两人的得票数均达到了四位数，足见炮姐的人气之高。但最终双拳难敌四手，仅以不到30票的差距败给了梓喵。和去年萌战中动不动就实现双杀相比，今年的萌战各阵营团队意识有了加强，这也算是参与萌战的阿宅们的一大进步啊。



最后要说的是二回战的G2-1组和H2-2组，在同一天的比赛中，两组中都有电磁炮的主力角色，因此这一天的比赛自然非常吸引人。然而没有想到的是，两组的竞争都异常激烈，H2-2组中由于有琴吹䌷大小姐坐镇，无能力者佐天泪子打起来比较费劲这点可以理解，但G2-1组中的向阳庄成员宫子小姐居然战斗力直逼炮姐，这着实让人汗颜，难道《向阳素描》的魅力已经达到《电磁炮》的档次了么？虽然过程曲折离奇，但最终两组都以电磁炮成员的胜利而告终，最后统计出来的结果令人惊讶，琴吹䌷和宫子的连携票数竟然高达471票，这算是黑幕么……但不管怎么说，《向阳素描》这动画我是决定抽时间来补了。

虽然其中还有许多经典战役，但无奈页面有限，在这里只有对不住各位读者朋友了。如今八强的人选已经全部确定了，分别是：三千院凪（旋风管家）、夏娜（灼眼的夏娜）、原村和（天才麻将少女）、天江衣（天才麻将少女）、山田葵（迷糊餐厅）、椎名真冬（学生会的一己之见）、中野梓（轻音少女）以及佐天泪子（某科学的超电磁炮）。这其中大部分都是老面孔，而且两家钉宫两家麻将的局面让新人感觉压力很大。不过新人能走到这一步，相信也是了聚积了作品中的所有人气，一口气爆发出来的力量也是不容小觑的，这里就期待她们最后的表现吧。



由于各种原因，今年的萌战本人并没有每天定时关注，等想起关注的时候却发现不少自己喜欢的角色已经华丽地离开了舞台，炮姐的败走实在是让人不甘心啊！而且之前不怎么关注的《化物语》在这次的萌战中表现非常不错，特别是千石抚子911票秒杀呆唯那一刻，着实让本人震惊了，看来以后在没看过动画前不能妄下定论了……

掌门人

随着《口袋妖怪 黑·白》的到来，马修我的睡眠再次缺失……终于，有一天本人睡前照例关灯躺床上准备玩半个小时睡，结果大概是前几天积累亏欠得太多，结果脑袋一挨枕头直接睡着，第二天早上发现，NDS自己没了电，之前没存档的四五个小时的进度也随之浮云……话说大家来信也没少提过疲劳游戏导致忘记存档甚至压坏摔坏机器等事情，唉，大家都是游戏玩家，心情都是一样的，但为了我们的游戏进度和主机安全，所以大家都还是避免下疲劳游戏吧。好，开始本辑的"掌门人"。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



兵宅的刷机生活

我是一个军人，今年世博任务使得人员调动很大，五月份去上海执勤的战友将一台有问题的PSP-3000托付给我……修，修好了被锁的电池，接下来刷机，在一个月黑风高电闪雷鸣的晚上，我们给班里一个新兵过生日，深夜我第一次按下了禁忌之键，随着荷包蛋一个个降临，神圣的一页即将翻开，结果死机了，重新开刷，花屏重启……当我们兴高采烈地想进游戏乐呵一下时，电池断电，再次开机又只剩下自制升级程序。往后的日子便开始刷机生涯，三天一小刷，五天一大刷，饭前饭后各一次，但幸运女神却一直无视着我，增加刷机成功率的相关文献参考无数，甚至记忆棒都格式化了好几次，可都还是无法脱离无限的刷机深渊。终于有一天，美好的生活开始了，第一个目标便是通了《伊苏7》。虽然每天提心吊胆东躲西藏，但我突然觉得日子有盼头了！

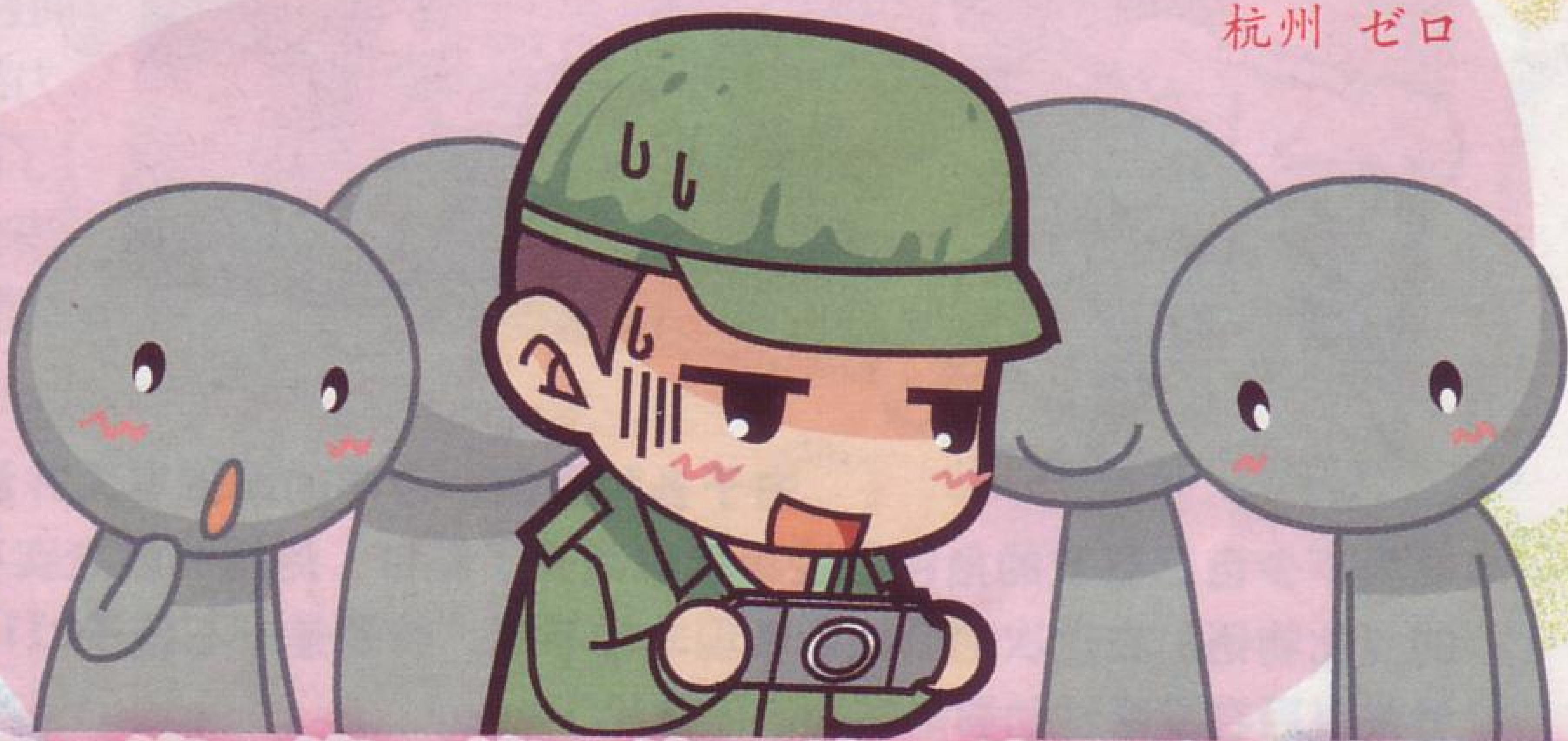
8月16日开始我的退伍100天倒计时启动了，退伍后我再也不用偷偷摸摸地游戏了，我要在回家后大玩特玩，买3DS，买Wii，慢慢适应部队外的生活，即使工作再辛苦，也有游戏伴着我！

杭州 ゼロ

胧月：据说PSP-3000用久了都会成为刷机行家？

伊娃：又是一位部队中的读者朋友的来信啊，叫什么来着？对，兵宅，呵呵。

马修：虽然盼望退伍，但我相信ゼロ同学退伍时还会依依不舍的，战友情可是很深的。



只言片语 步入了又盼又惧的高三，高中转眼已只剩一年，这一年让我们为了自己的梦想，奋斗吧！（长沙 Yellow）

本辑热门游戏

口袋妖怪 黑·白 3人

胧月：《黑·白》的人气就像次周销量一样坚挺。

大神传 小小太阳 2人

白菜：系统虽然简略但神韵没有丢失，《大神》还是那个《大神》。

三国杀 4人

乌冬：混了什么奇怪的东西进来喂。

卑怯宝箱

国庆期间的广州漫展引起不少ACG迷的关注，所谓近水楼台，加上与主办方有着业务上的合作，所以小编们也没错过这次盛会。这次展示的东西并不算稀罕物件，中岛爱小姐在漫展现场也举行了专门的签名会。惟一有所差别的是，该签名明确写出了某小编的真名，这个“某小编”你们应该也不难猜出是谁。为防人肉搜索，特此打码。



阿鲁：《掌机王SP》上终于也出现需要“哔——”掉的内容了。

胧月：不要说得这么令人浮想联翩。

伪·阳光学院

说说两个厂商

这是胧月在上辑校稿的过程中发现的问题，虽然只是笔误，但有必要提醒各位有所注意。索尼的游戏部门称为“SCE”，全称“Sony Computer Entertainment”。与此相似的是另一个名为“SEC”的公司，这实际上是“Square Enix (China)”的简称，即SE在中国设立的全资子公司。

我刚上初一才三天就出事了，星期五的自习我在练字，前面的同学和我说：“你不写作业吗？”我回答：“我习惯回家写作业。”结果正好被老师撞个正着，无奈之下被老师罚写了一篇500字的检讨书。

湛江 San

胧月：用练字的心态把那500个字也写好就可以了。

苍穹：就是，写什么都是练字，写点作业课程相关的老师也说不出来什么了。

马修：在本人的记忆中，练字和写作业完全没有区别，我假期时除了暑假寒假作业，还经常被父母安排练字的作业……

不知怎么着，每次寄完回函表以后都买不到下辑的《掌机王SP》，不是50年难遇的大雪就是15年一遇的大雨……所以这一次我是抱着宁可买不到下一辑也要把回函表寄出去的决心的，小编要好好珍惜。也希望LIKY早日康复，祝小编美编们永不生病、健康快乐、长生不死……



石家庄 小猛

马修：这个……是巧合，一定是巧合。

乌冬：为了小猛同学的决心也要登上。

苍穹：顺便关注下小猛同学下辑的调查表。

胧月：健康快乐差不多，永不生病、长生不死估计就很难实现了。

只言片语　《SP》伴我度过高考那段最难忘的日子，在大学开始新学期的一刻，我衷心祝愿《SP》越办越精彩。（天津 Eithen）



帮写作业

暑假时天天玩游戏，作业一个字没动，结果在离开学还有一天的时候发现忘了写4篇作文。怎么办？于是我找到电玩厅的BOSS，让他帮我写。我和BOSS是好朋友，只是年龄相差得有点多，呵呵。

石家庄 苌东

我正式辞职了，现在终于自由了，每天可以在家里看店、打游戏了。最近帮朋友、也是我的顾客写作业，话说我已经有14年不知道上学是什么感觉了，帮朋友写作业时又找回了以前上学的感觉，当学生就是累啊！

石家庄 陈国栋

苍穹：两位读者的回函表同步率高得惊人，不愧是好朋友。

乌冬：当年上学时找个会帮忙把风的电玩店BOSS就已经不容易了，这位读者居然能找到帮自己写作业的……

为了同家人去上海观看传说中的世博会，为了可以拿到中国馆每日仅5万张的预约票，我5点钟起了床，排了近4个钟头的队，在人山人海中通过了安检手续，当我看见发预约票志愿者的身影时，幸福地冲了过去，然后眼看着最后一张票让一老爷爷拿走了。看着家人们全走上了中国馆的楼梯，我郁闷地打开NDSL想发泄一下，发现却没电时，我顿时明白了什么叫"衰"。

福清 小莱

马修：呃，要排这么长时间的队啊。

苍穹：这就是传说中的RP……

白菜：4个小时，老PSP的话，充满电也不够排这队时消遣的。

伊娃：最戏剧性的结果是4个小时以后小莱同学眼看着最后一张票被别人领走了。

我的PSP被同学借走，可那同学玩的时候被老师发现了，于是我的小P就被没收了，可他又不想让他父母知道，于是找人去顶罪，结果去顶罪的人的老妈把我的小P从老师那拿回来后给卖了，连我的存档也……我顿时无语了，各位小编你们说我该怎么办啊。

乌鲁木齐 何宇坤

白菜：你这PSP经手的人也太多了吧。你、你同学、老师、顶罪者、顶罪者的老妈……

酷洛洛：如果你甘心你口挪肚攒买的小P和你辛辛苦苦的游戏进度就这么没了，那么你就把之前所有的都忘掉，继续快乐地生活。否则，当然是追究你同学的责任了。

马修：还是那句话，借机需谨慎，在学校尤其如此，别人借来很可能上课玩；而把借来的机器又转借出去的朋友们……怎么说呢，别人的东西，好歹该给保管好吧。另外，最好不要借那种关系一般的人，普通关系别指望他能珍惜你的东西。

乌冬：玩游戏机还是低调些好。

近期疑似得颈椎病了，往电脑前一坐两个小时脖子后面就有种发硬的不适，之前也没有这种情况啊，在电脑前上一下午一通宵论坛也没事。还好平时不太接触电脑，只是玩手机和掌机以及看书。唉，玩家、读者、小编们，你们要……注意啊，爱注意不注意，反正难受的是你们，朕就不在这装好人了……

保定 皇上

米格：皇上劝告得很对，只是我2006年刚来编辑部时颈椎就觉得不舒服了。

LIKY：颈椎确实是办公室工作者和玩家一不小心就会落下的病。

马修：我的脖子还真没什么问题，大概是由于工作时姿势比较懒散以及视力不错、所以可以仰靠在椅子上有关系吧。另外喜欢用电脑时听歌的同学们最好用线长些的耳机，普通耳机也建议接上耳机延长线，避免某人那种因为耳机线不够长而天长日久梗脖子对着电脑导致颈椎病的事情发生。

本人终于成功挨过了5天的地狱式魔鬼军训，开始了高中生活，我认为我之所以有这些成功，是因为我看《掌机王SP》的缘故。下次《掌机王SP》可以弄几个都市传说，如"看《掌机王SP》能活九十九"，"看《掌机王SP》考试不用愁"，"《掌机王SP》是人类进步的阶梯"，……

上海 TT

马修：打住！TT同学不可以这样……你挨过魔鬼军训是你体格好……

阿鲁：就是，连军训都挨不过去，那得宅多深。

只言片语 我发现玩格斗游戏，对CPU时只要乱按一通就行，基本上不是获胜就是惨败，虽然有按坏机器的可能……（茂名 LOVEFREEDOM）

掌门话题 2010任天堂秋季发布会



马修

3DS的裸眼3D、高机能这些都可以扔下不说，公布的游戏名单里有好多个人超喜爱的游戏，像《战国无双》、《街霸4》，只是首发的价格……希望首发时别有什么本人特别想玩的游戏就好，嘿嘿。



酷洛洛

3DS太贵啦……够我重新买一台X360了。（之前那台三红了……）



胧月

比起展出的游戏，我对3DS的硬件和本体内置软件的兴趣倒是要更大一些。3DS构筑出的信息交换网或许真的可以营造出前无古人的游戏环境乃至社交氛围，岩田聪当年说的“人手一台”并非妄言，任天堂的确向自己的野心又靠近了一步。



白菜

在《掌机王SP》137辑的卷首特辑中，白菜曾预测3DS价格上限为2036元，发售日为2010年12月。此时白菜很想引用一句名言：“我猜中了开头，却猜不到结尾。”以25000日元（相当于人民币2023元）的定价，竟然真的不要抢占圣诞的年末商机。任天堂果真牛得准备以这个价格于2011年2月26日正常出售？PS3首发的待遇顿时在白菜脑海中复苏。还是说老任另有高招？让我们拭目以待吧。



阿鲁

说起任天堂发布会，重点自然就是3DS了，25000日元的定价实在是有点贵，这让那些无收入来源的学生们感到压力很大啊！不过看过3DS版《深爱》的宣传片后，让本人对这机器的期待程度进一步增加了，要知道爱花在宣传片里的表现实在是太棒了，如果正式游戏能达到这种水平，那就必入必首发必限定了，内田明理，你敢让3DS版宁宁萌死我么？



苍穹

任天堂秋季发布会当天个人就守在电脑前观看文字直播，一方面是等待3DS的首发日公布，另一方面是为了《生化危机》的最新情报。卡社也算不负众望，放出《启示录》游戏演示画面的同时还公布了《佣兵3D》。《生化》是关乎我几时购入3DS的重要作品，希望至少能有一作在明年内发售吧。至于3DS的《火纹》咱可以等，因为Wii上的两作还没填呢……



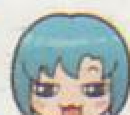
乌冬

从宣传片大力宣传邂逅通信机能来看老任对3DS的普及率还是很有信心的，不过25000日元的定价会不会高了点，差不多都可以买台PS3了。

这张画是冒着被老师发现的危险上课时画的，没办法，下课时几乎也都在上课……也希望各位在职的小编帮忙给离去的小编们带去我的祝福。

佛山 黑上幽



**马修：**想起了我初三高三时，老师们就没有一节课准时讲完的时候。而且经常会出现下节课的老师来了时，看见上节课的老师还在延时上课的尴尬……

**酷洛洛：**马修的“赤兔”很有喜感。

**伊娃：**四个女编辑有三个在天上飞，只有我在地上啊……

**白菜：**我和LIKY、月姐姐、伊娃，咱们四个看起来都很悠闲啊。

**阿鲁：**米格的纸飞机都这么准，不愧是学造火箭的出身。

**乌冬：**本人这超级系面对米格的真实系……再近点就好了。

只言片语 我竟然中奖了，而且还收到了阿鲁同学的明信片，真是人品大爆发啊！（重庆 任浩南）





白菜：泡茶吃零食玩游戏，SR同学的游戏生活真惬意。



马修：这个狂战士版的酷洛洛很像渡边谦啊。



乌冬：这个是艾鲁拉面的代言猫么？



马修：流川枫很生气，后果……没事。



马修：好像不少游戏和画作品里的路人就是这个样子的，很经典！



高中了，感觉和以前的生活完全不一样了。不知道马修编编的高中生活留下了怎样的记忆呢？

佛山 小Z

马修：我的高中生活记忆……现在基本是一片空白，难道真的是岁数大了？

不久前居然真的有人加我QQ，说是看了《掌机王SP》的"交流空间"，只是不知道他为什么一再强调他不是女的。

高州 云のむこう

乌冬：是不是因为你这个新朋友总被人误会成是女生啊。

我的小P在两天内摔了4次，外壳有一小裂痕，而且卡机次数明显增加，方向键更混乱了，怎么办啊？

武汉 疯子

马修：都这样了还能开机，可见你的小P还是有点舍不得你啊。怎么办？拿去修呗，顺便做好更换主板的思想准备吧。

10月去日本留学，即使本人不在中国，我也会继续支持《掌机王SP》的，所以，以后不寄回函表，也让我参加抽奖吧。

苏州 露比

马修：无奈的是没回函表没法抽奖……怎么说来着，巧妇难为无米之炊。

《口袋妖怪　钻石·珍珠·白金》的最长游戏时间是多少？

广州 扑克脸

马修：游戏中可以显示的时间是999分59秒，当然游戏可以继续玩下去，但游戏时间就不会变了。

我想买iDSi，但想到3DS要来了就比较纠结。因此问一下，3DS是向下兼容所有NDS游戏？还是只能玩3DS游戏？

嘉善 Solo

马修：3DS确实兼容NDS游戏，但是否兼容NDS烧录卡……这个还要发售后再看。

我的老NDS充电时出了问题，要怎么修理？

广州 洪哥

马修：充电时出了问题？该不会是对应110V的充电器被直插到国内220V的市电了吧？那可就烧机器了，除了外壳里面都完了，除了换主板别无选择。

各个动漫周边和游戏周边都很多，可为什么《口袋》的周边那么少？

太原 NDS

马修：《口袋》的周边可一点都不少，只是因为Pokemon没在中国大陆设专门的销售网点罢了。

没人联机好无聊，看着《DQM》中自己培养的超强怪兽，只能感叹英雄无用武之地。

舟山 风

阿鲁：那就在"愿意在交流空间公开信息"前面勾上啊，说不定就能认识到同城甚至同学校的玩友了。

我们这里的电玩店的PSP，机身编号和盒子上的编号是不一致的，据说是因为是水货，请问这正常吗？

东莞 SELECAO

马修：正常的，水货运到大陆的时候机器、盒子、充电器什么的全都分开装的，而且也别指望收货那些人会对照编号给一一放好。

我的信刊登的概率=《DQMJ2》中直接抓金属史莱姆。

常熟 CENATION

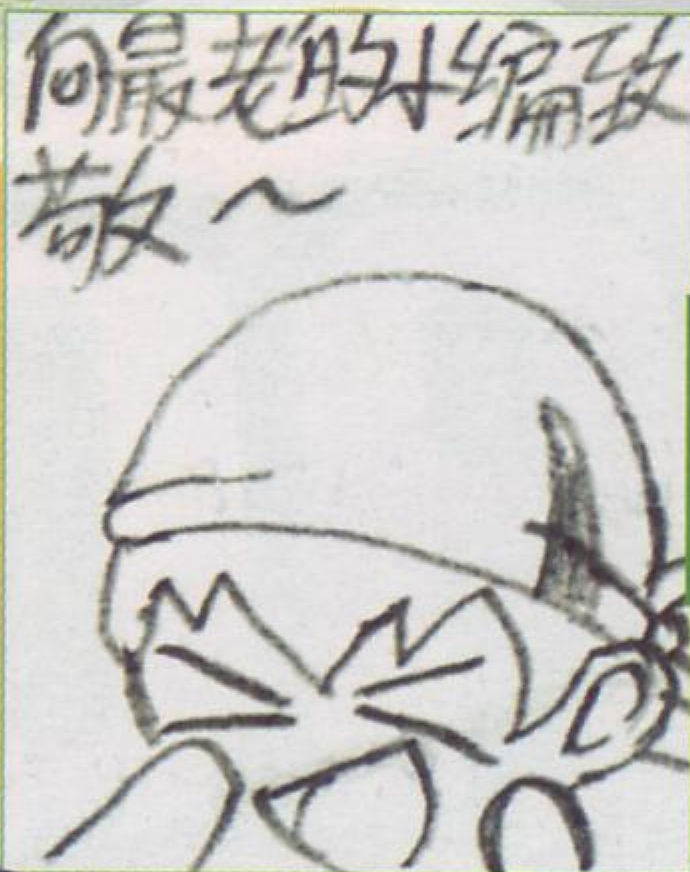
苍穹：事实证明，直接抓金属史莱姆也有可能抓住的。

通告　136辑"玩家点评"《伊苏7》作者sywpurple，看到消息后请速用Email与我们联系，提供您的姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

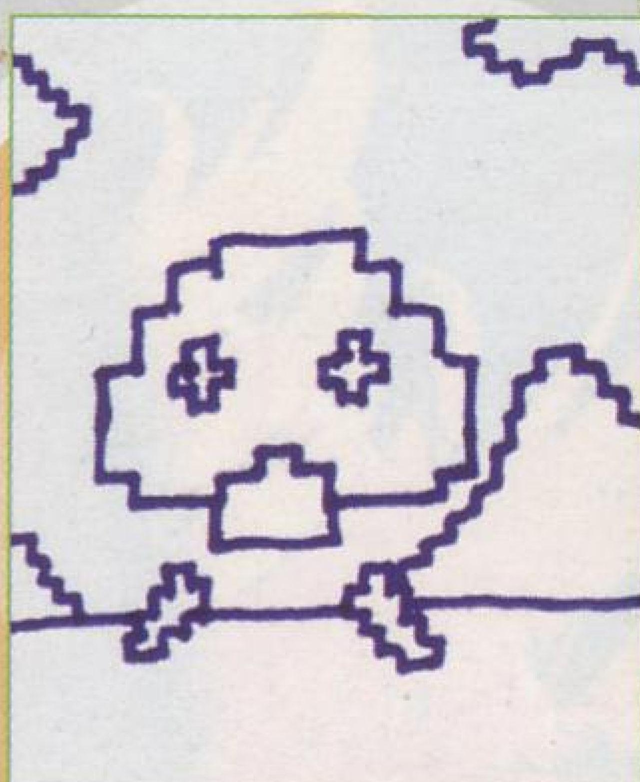
只言片语　多亏伊娃姐提到了贴吧，看到书的当天就去报道了，然后发现伊娃姐、阿鲁哥、马修叔都在，激动啊……（贵阳 孤狼MK3）



乌冬： 头发比我本人和我小编形象的少，嗯……头发稀了。



米格： 这个……是沙迦吗？



马修： 马赛克的魅力果然不是高清可比啊，汗……



马修： 表情有点无辜的初音，蛮可爱的。



马修： 这张自画像如果大半夜看确实会被惊吓一下，但本人是白天看的，呵呵。



马修： 好熟悉的风格，小时候在黑白杂志上经常看见——叫什么风格来着？

142调查之“索尼如果出了新掌机，你希望它有怎样的功能和软件阵容？”

强大的机能是必需的。

常州 片片

希望有3D……

常州 切斯塔

加强游戏性再说。

广州 Jakie

不用无线Wi-Fi上网，像手机那样联网（暗想的）。

苏州 老总

一、手机功能；二、5M网速；三、有大陆行货；四、游戏……五、300万像素摄像摄影。

湖州 斯介

当然是多些自己喜欢的作品啦，不过喜欢的太多，一时说不完……

广州 MAX

全角度裸眼3D，全触控，软件方面无所谓，鄙人对软件要求不高。

南京 星水战领

机能达到准PS3水平就满足了，电池使用时间和小P一样就行（貌似要求高点）。关键是把《高达无双2》什么的都给做到掌机平台上来，家用机版坐在电视前可把我刷死了……

本溪 圣の浩

希望能外置一个迷你体感器就好了。

广州 秦剑鹏

最好能推出让大家找回对游戏最初的感动的游戏。

北京 阿童木

个人认为应该有一个摄像头了，这肯定是潮流所向；还有就是触摸屏——如果这两点都没有的话，我肯定不买PSP2。

苏州 小歪

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～133、142、144辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103、143辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、14～19、29～31、34、35辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》，定价12.00元。《口袋妖怪2010 完全图鉴・终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌・桌游》第4、6、7辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

更正 143辑《口袋妖怪 黑・白》攻略中，资料部分作者为“千年前的仲夏”，由于疏漏而漏加，特此更正。

只言片语 《零之轨迹》，传说的又一次展开，盛典再一次开幕，经典的新作，不朽的神话，神作降临了！（郑州 苍翼）

FAQ电台

又是FAQ电台的时间了，国庆之后，部分城市已经开始入秋，不知道同学们所在的城市转季没有呢？编辑部这边的气温开始渐渐下降了，在下这阵子一不留神就感冒了，因此同学们可要多多注意天气，现在就来为大家解答问题吧。

栏目主持：酷洛洛



3DS发售日和售价已经正式公布，明年2月多少有点漫长，同时由于3DS的明朗化，NDS系列机型必然会受到影响，加上旺季已过，PSP破解又长期没有消息，国内的掌机市场在这段时间似乎注定要步入寒冬时期。反观家用机市场，PS3的破解正好与如今的PSP形成鲜明的对比，许多国内玩家已经将目光转投向PS3，而商家自然也是抓紧机会，因此PS3电子狗已成为游戏机卖场上的天王巨星。游戏市场火起来无疑是一件好事情，但破解这道高墙一旦被推倒，蜂拥而至的玩家又再一次体现出国内电子游戏市场本质，PS3未破解前好不容易形成的正版氛围相信在不久后将不复存在，这何尝不是悲哀。



我的PSP记忆棒是16G原装红棒，为何有时在刷机的时候会失败（主机设置已设好），我的是PSP-3000，5.03系统机，还有请问刷机多会不会弄坏机子？

桂林 蒋一夫



现在的记忆棒与图片漏洞的读取成功率一般没多大关系，选择使用何种方法读取才是关键，这其实并没有一个统一的方法，例如有的PSP-3000一开机读取漏洞图片，并且立即读取最后一张会100%成功，有的则需要等一下，或者将中间的过渡图片全部删除反而成功率大增，可以先参考朋友和网上的方法，下载大家觉得成功率较高的漏洞图片试试。另外图片漏洞不会刷写Flash，因此不用太担心。



为什么一些水晶壳用几天就坏了？

乌鲁木齐 练广星



说得笼统一点就是质量问题吧，市场上十来块钱的水晶壳比比皆是，但质量往往参差不齐，选购时除了选择大牌子之外，也可以多留意边上的加工，选购时尽量选择一些边上白色毛刺较少，边角较为圆滑的水晶壳，这能直接反映出厂商在产品加工时的用心程度。



PSP主机不放电池，直接插电源上网会有危险吗？

上海 周佳亮



放心，毫无危险，注意别用着用着把电源线弄掉就行了（笑）。



在USB模式中，如果没按安全移除，直接拔对机器或者棒子会不会有影响啊？

海门 张鑫淼



原则上并没有影响，其实还不如长期插拔USB端口的损耗大呢。PSP连接上电脑后也不一定要在电脑上选择安全移除再拔出USB线，只要在PSP上选择退出USB模式就可以了。

只言片语 小编们注意身体，不然没事生个小病啥的就写不了书了。（溧阳 茂若晓风）



小编啊，看见苹果这么强大，我在想我是否也要购买iPhone。我不想花钱，可iPhone又太厉害了，小编给个意见。

江苏 万涛



世上的东西大都是一分钱一分货。根据以往的经验，iPhone是不太可能会大幅度降价的，但是iPhone 4的软件功能确实很强大，如果真的有爱就咬咬牙买了吧。从回函表上看这位同学的年龄只有16岁，如果不是家庭经济条件充裕或者中了彩票的话，还是得先考虑下自己的经济能力，毕竟这玩意儿也算是奢侈品了，因此白菜不建议目前没有经济能力的朋友购买。



我的读卡器（小P上的）好像出了问题，可以换一个新的吗？会不会影响主板？

东莞 刘炜旸



如果你说的是PSP记忆棒的读卡器坏了，那完全可以换一个新的，读卡器和记忆棒损坏与否与主板没有关系。不过这里还是建议直接使用USB线来进行操作，尽量减少记忆棒的插拔，这样可以一定程度避免记忆棒的损坏。



怎么用PSP截取图片和录制视频片段？

沈阳 朱志桐



截图一般用PSP上的金手指就可以了，FC和CMF都是不错的选择；视频的话可以先在PC上视频输出，然后再用PC上的录制工具进行录像，金手指FC也集成了视频输出功能，配合PC端上的RemoteJoy psp即可实现。如果想用老土一点的办法，也可以用PSP-2000或以上的机型，接上PSP专用的色差线输出到PC采集卡上录制。



有没有什么方法可以清除PSP屏幕中的灰尘？

广州 周志雯



其实这里不建议玩家手动清尘，因为很容易将外壳背面的屏幕挡板刮花，还是去游戏店清理一下比较好，这个价钱一般不会贵到哪里去，广州的店铺一般十来块钱就可以了。



如果在家没有条件Wi-Fi，想出去蹭网需要有什么注意事项？怎么蹭网？

郑州 杨远帆



如果是掌机蹭网的话，一般去麦当劳或者5星级的宾馆会是较好的选择，大学的时候酷洛洛也经常跑去麦当劳下载PSP《怪物猎人》的任务哦，如果在其他有Wi-Fi的场所，不排除会有密码，这样就无能为力了。其实现在家庭用无线路由器的价格都相当不错，一百元多一点就可以买到，D-link、TP-Link、腾达这类牌子都可以考虑一下，不妨考虑去附近的数码城看一看吧。



用X-reader看小说时间长了，一退出X-reader就死机了，我的是PSP-3000，该怎么办？

大连 蒋再贺





这位读者不妨试试用软件自带的退出功能，如图在主菜单按Select选择软件退出会安全一点，如果还是没法解决估计就是软件自身的问题了；另外也可以试试更新一下软件，该软件的当前最新版为xReader 1.2.0-beta7@REV1498。



NDS模拟器的存档如何转换成烧录卡的存档？我的主机是iDSi，烧录卡是AK2i。

哈尔滨 朱思远



使用工具DSSaveTools就可以将模拟器生成的sav格式存档进行转换，注意在“输出格式”和“输出大小”中选择自己烧录卡的种类及标准存档大小。



请问《口袋妖怪 黑·白》有“对战寻呼机”吗？怎么得到？从前作往《黑·白》传精灵，都需要什么条件？

洛阳 王泽



本作没有三、四代作品中的对战呼叫系统，不过游戏中还有一些NPC可以天天挑战的，包括雷文市（ライモンシティ）的两个体育馆。双龙市上方和道馆隔着一间房子的房屋内，楼上楼下各有一个人和玩家进行3对3对战。此外目前已确认春季可以每天和希罗娜对战，但现在的夏季希罗娜不会接受挑战，而《黑》里面的黑之森中，往来的路人也可以每天挑战。从前作传精灵的话，需要两台NDS主机，其中前作的卡必须为正版卡才可以。

只言片语 苍穹说的“玩游戏不是玩画面”本人非常赞同。（乌鲁木齐 安琪儿）

小编寄语



胧月

★中岛爱应该有同事写了，在此便不加赘语，各位看本辑的相关报道就好。

★与封面画师MILK及其师弟草莓见了个面，两位均是资深的动漫游人士，借着V家和《MHP3》的话题聊了不少。感谢MILK赠送的《超时空要塞F》自绘海报，今后的封面也请继续华丽地绘制。

★之前太过关注cordelia而忽视了兔子团的第四张大碟，两个社团的新作里均有doriko和minato两位神P，精神上支持一下。（被怒吼："敢情物质上不支持啊？"）

★生日当天收到了意想不到的惊艳礼物，这么尽心准备的东西，让我这不善将感情流于表面的人不知道该怎么表达喜悦了。



白菜

□国庆节跟着大家伙去了趟广州。原本的计划是去买Figma（有人说广州的品种比深圳多得多），结果去逛了圈后发现品种没多出什么来，价格倒涨了不少。压力很大，遂决定回深圳再说。

□接着去了广州的漫展。规模非常大，会场里也是人山人海，等舞台表演开始以后根本半步都挪不动。中岛爱不错。

□晚上让一位朋友帮忙订了酒店——本以为国庆当日，酒店要么客满要么价格坑爹，没想到竟然订到了非常便宜而环境又还不错的地方。不可思议啊。

□最后，六七个人在酒店里玩"三国杀"实体卡。自从踏进广州境内后白菜的判定牌就是好的不中坏的全中（"洛神"和"八卦阵"可以从头到尾全部判空），已经被酷洛洛戏称为"特殊能力"了。再也不要在广州玩"三国杀"……



苍穹

◎借着国庆假期回了一趟家，虽然时间紧迫、旅途劳累，但相比离家更远的同事，我算是幸运的了。

◎回家后发现当撰稿人期间拿到的几本《掌机王SP》样刊竟已被母亲翻得有些残旧，身为人民教师的她对电子游戏的看法自然是不言而喻。但对于我追求的事业，她的态度从最初的抵触和反对到现在的默默关注，个人非常感谢她能够理解。

◎比较火星地得知了《苍穹之FAFNER》将于今年12月推出剧场版《Heaven and Earth》，前传性质的OVA《Right of Left》有着不俗的表现，希望剧场版也能够保持水准。

◎本辑签名：Good to be home。



米格

■十一因为参加婚礼的缘故回了趟老家，发现现在变化之大实在让人惊愕得掉下巴，高楼林立，各种人造景观气势磅礴，感觉完全不比深圳差，甚至从景点的数量上远超深圳，不过物价也快赶上深圳，实在有点离谱……

★十月天气日渐转凉，回到深圳后明显感觉穿短袖短裤的日子已经一去不复返，于是乎，回到深圳第一天毫无准备的我一不小心染上感冒，再加上在家乡的上火症状，实在够杯具。这里也提醒各位读者一定要在季节更替之时小心不要生病哦。

◆最后不得不提的是万能红军、猥琐山歌三人组，回家乡被童鞋教育OUT后，赶忙连夜补习一番，实在被强大的网民震撼得五体投地啊！



马修

◆十·一假期结婚的朋友好多，这里就不一一道出名字了，祝这些朋友们幸福美满。

◆截完上辑《掌机王SP》后被老妈告知，爷爷已经在9月初去世了，由于怕影响我截稿而没告诉我……放下电话后大脑一片空白，一支烟接一支烟，在莫名其妙的发呆中枯坐了两个多小时。听姐姐说，爷爷是标准的寿终正寝，而且88岁也称得上是喜丧了。但我作为长孙，既没见到爷爷最后一眼，也没能在遗体告别时送最后一程，不免还是心存惋惜……

◆《口袋妖怪 黑·白》大赞，也多亏这款优秀的作品，让我走过了心情低落到空白的那几天。



LIKY

◆伟大的《MHP3》试玩版马上就要来了，近期的一系列情报让人对本作的期待度上升到顶点，不知道试玩版会不会有全武器提供，希望老卡能厚道一点。

◆过年过节少不了访客送礼，如果不是老妈告诉我，我还不知道送水果也要有讲究。那天老妈一边往塑料袋里装苹果一边跟我说："送水果一定要送双数，这叫'好事成双'。"结果老爸在旁边冷不丁地冒了一句："那要是送葡萄怎么办？岂不是要把人数死？"我差点笑喷。

阿鲁



■趁着国庆假期，我和白菜、酷洛洛、胧月等人到广州去了一趟，顺便去了趟漫展，看了看中岛爱。虽然本人不萌她，但这好歹也算是本人第一次亲眼看到的日本艺人，总体来说感觉还不错，有点意思……

■三国杀果然是一款杀时间的游戏，在广州呆了几天，几乎天天晚上都能玩三国杀不知不觉就玩到凌晨3点，搞得这几天假期几乎没怎么休息。再加上接下来的大量有爱游戏和动画要补，相信在春节前我会变得苗条起来的。

Juxi （美编）



◆假期很快过去了，平日有事没事都宅在家里，这次破天荒呼朋引伴地在外面疯了几天，顺便拍下了一堆美景，回到家居然也没有觉得累。

◆自从老妈过来以后，本人便被迫沦为煮饭婆，老爸还美其名为以后的主妇之路作准备，但是我内心里一直觉得"主妇"这一行离我是很遥远的……

◆说到煮饭，想起朋友小C，据说是从来不让老婆下厨的，别人拿这事情说笑的时候，他也不以为然。每次碰到他，都会天花乱坠地吹捧自己的厨艺，很多菜名都是我没听说过的，标准的家庭"煮"夫、模范老公。在这里，祝他们小夫妻两个永远幸福。

咕噜 （美编）



◆国庆假期开车回了趟老家，真正地感觉到了秋高气爽，非常的舒适，但早晚温差比较大，导致身边的亲戚朋友大多数都是处于鼻塞流鼻涕的状态。提醒一下大家天气变化无常请注意保暖。

◆每天在深圳吃着淡而无味的早餐，这次在老家可是好好地享受家里的无敌早餐，实在是丰富得不得了，油饼、春卷、油炸米果、拌面、拌粉……肆无忌惮地吃了几天。没想到回到深圳后严重的后遗症出现了，喉咙肿痛、满嘴起泡，惨不忍睹……好吃的东西以后再也不敢这么吃了，搞得现在是天天稀粥渡日。

紫血漪 （美编）



◎祝贺："嫦娥二号"卫星奔月成功。哈哈哈！骄傲一下！

◎假期：国庆长假，天天泡在中介与楼盘之间，心情是沉重的，身体是疲惫的……一晃眼，假期就结束了。

◎新词：某时报，给漫展取了个新的名字"漫博会"好给力啊……

◎山寨：正在追搞笑的《生活大爆炸》第四季，不小心发现了国内有个《新生活大爆炸》版本，现在山寨无所不在……

◎粗口也喜感：我和女友在看电视，突然听到正玩电脑的伯母在房间嘀嘀咕咕很长的一串。费解地看着女友，女友耐心解释道："是在骂人。"我不信，觉得应该是在讲电话，就将电视音量调到3。房间里字句清晰传来："XX啦！X街！"然后我一脸黑线地悄悄把音量调回去……

乌冬



◆国庆休息了几天，总算是从TGS+连续加班的劳累中缓过来了。目前正在缓慢攻略《口袋妖怪 黑》中，虽然已经打到最后一个道馆，但为了组个好点的队伍，在孵蛋和挑选精灵上耗了不少时间，看来短时间内是通不了关了。

◆7月番还没看完，转眼10月新番就又来了。这次的新番里，期待度最高的就是《OG2》、《魔法禁书目录2》和《荒川爆笑团2》了，另外《侵略！乌贼娘》和《我的妹妹不可能那么可爱》也看上去不错的样子，算下来要追的还真不少，希望这次能有时间全部看完吧。

◆虽然已经或多或少预料到，不过当亲眼看到ASL来不了的消息时还真有点失望，唉，看明年有没戏吧。

酷洛洛



★和往年一样，因工作关系，今年继续在广州漫展中度过国庆假期，不同的是今年多了些同事和我一起在现场，胧月、白菜、阿鲁、《UCG》的九兵卫和洛克，乃至《模魂志》的龙飞，至于今年为何如此受人关注，中岛爱亲临现场无疑是关键原因，详情不妨留意本辑的"走近业界"。

★因国庆那几晚和胧月众人通宵打"三国杀"的缘故（好孩子不要学），加班这几天一直都心痒痒的，抽空找了一个晚上玩网络版，顺便试试3V3对战，突然发现自己好菜，总忘记用"过桥拆河"解除队友的"乐不思蜀"，屡屡遭骂，被T出去后又不要脸地走到别的房间继续开杀——但愿早点习惯这新模式。

伊娃



■夏天的时候盼着冬天，但真的天冷了却又怀念起热天来。国庆回家乡休假，温度比往年要低上许多，而且早晚温差特别大，白天穿T恤晚上穿小袄，整个一怪人。

■发小姐妹结婚了，正巧赶上婚礼，新娘扔捧花时姐妹们也只是凑个热闹却都没有伸手抢花，因为捧花早就被某个目前还是单身的结婚狂给预定了，谁抢她就跟谁拼命——不带这样的吧？

澄香 （美编）



★最近天气转凉，晚上睡觉不小心着凉感冒了。头痛喉咙痛实在有点难受，就去了医院。

★本来想开点药让病快点好，但去看了中医。医生仔细听我介绍完感冒症状后问我要不要开药，还说其实我这种症状没必要开药，喝点葱姜水出出汗，喉咙发炎吃不下东西的话就喝点粥，这几天多喝淡盐水，早晚再用稍浓一点的盐水漱口，过两天应该就好了。还说如果开药基本上都是开些感冒药消炎药，其实普通感冒无需抗生素，抗生素服用多了对人身体也不好。听医生一番建议，本来就怕吃药的我当然没有开药，就按照医生说的方法回去试了两天，结果真的对我很有效，还没有花一分钱。不禁感叹，身边有好多朋友一感冒就自己去药店听从药店导购人员的建议买一堆的感冒药消炎药，不仅花了冤枉钱，而且也不一定很快见效。最关键的一点是，滥用抗生素的危害……上网一搜就会搜到好多。

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

醒目 想上“交流空间”的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上√，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划√，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

张阳洋　昵称：Loc

性别：男　年龄：18

拥有掌机：PSP、NDS

喜欢的游戏：RPG、ACT

地址：陕西省西安市碑林区友谊西路101号政治学院干休所新楼1-11-1（张立光收）

邮编：710068

想说的话：高考后的假日是属于游戏的。

李杨基　昵称：小乌丸

性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP、NDSi

喜欢的游戏：好玩的都玩

地址：贵州省贵阳市南明区望城坡快乐家园5栋6单元301号

邮编：550007

想说的话：人生会有开始和结束，对《掌机王SP》的爱却永不会停息。

钟延铮　昵称：铮子

性别：男　年龄：19

拥有掌机：PSP、NDS

喜欢的游戏：《口袋》、《DQ》、《机战》

地址：广东省高州市沙河南区221号

邮编：525200

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

贺彬炜　昵称：堕落残梦

性别：男　年龄：17

拥有掌机：PSP、GBA、GB

喜欢的游戏：《最终幻想 核心危机》

地址：安徽省合肥市政务新区翠庭园29栋402

邮编：230001

想说的话：愿班主任老师让我中奖吧！

李璇

性别：男　年龄：13

拥有掌机：PSP、NDSi

喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》

地址：云南省昆明市西山区滇池路和清巷小区16幢2单元401

邮编：650225

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

杜浩闻　昵称：$CuSO_4$

性别：男　年龄：17

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《无双》、《战神》

地址：辽宁省锦州市凌河区南宁路五段8-6号乙

邮编：121000

想说的话：现在真是任天堂屹立不倒，苹果高歌猛进，眼看着索尼没救了，唉，白费我顶你这么长时间了！

只言片语　142辑的专题很不错的说。（广州 小娴）

刘炜旸　昵称：玻璃

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《最终幻想 核心危机》、《天诛》
地址：广东省东莞市南城区体育横路景春轩402号
邮编：523000
想说的话：爱暗杀、爱潜入、爱狙击的ACG同学请Lock我！

刘家良　昵称：刹那

性别：男　年龄：19
拥有掌机：NDS、GBA
喜欢的游戏：《FF》、《口袋》、《牧场》
地址：广东省深圳市龙岗区平湖街道良安田大松园新村四巷12号
邮编：518111
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

王俊岳

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》
地址：山东省莱芜市钢城区凤凰小区4号楼204
邮编：271104
想说的话：本人有爱，有活力，希望与广大喜爱PSP、喜爱初音未来的读者交朋友！

洪少扬　昵称：白羊

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》
地址：福建省厦门市同安区凤祥一里87号
邮编：361100
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，女小编可以多点。

凌逸清　昵称：清凌苹果

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：ACT和A・RPG类
地址：江苏省常州市钟楼区东岱别墅小区59号
邮编：213000
想说的话：有玩《龙之谷》的朋友吗？

吴寒　昵称：hAn

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MGS》、《机战》
地址：广东省广州市荔湾区站前路85号
邮编：510160
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

龚振宇　昵称：小天

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：全部热门游戏
地址：广东省广州市海珠区滨江东路怡宁街23号嘉仕花园C4座1405室
邮编：510260
想说的话：异性加我哈！

张勉　昵称：Love★日本

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《秋之回忆》、《无双》
地址：浙江省诸暨市店口区湖西村28号
邮编：311800
想说的话：我一定要成为《掌机王SP》的编辑！

徐思凡

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、iDS
喜欢的游戏：《雷顿教授》、《MHP》
地址：云南省瑞丽市姐相乡三分场场部17号
邮编：678602
想说的话：填个志愿，比高考还伤脑筋！

林泽嘉

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》
地址：广东省汕头市澄海区南兴园11栋26号门市
邮编：515800
想说的话：我还买过《掌机王SP》出版的《口袋玩家》哦！

郑梓伦

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《牧场》、《火纹》
地址：广东省广州市海珠区广纸路丙中街37号702
邮编：510280
想说的话：最近《双子村》攻略中！

李杨　昵称：枫

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》、《FF》
地址：江苏省张家港市杨舍镇西湖苑9幢
邮编：215600
想说的话：PSP2什么时候出来啊！

只言片语　最喜欢3DS的报道了。（郑州 大个）

小编博客





日本印象

乌冬

因工作关系去了次日本，也算是达成了人生的一项“成就”，自然得留下点文字作为纪念，不过毕竟这次是去工作，4天行程安排得满满的，没有时间慢慢品味异国风情，所以只能挑自己印象中比较深刻的部分，谈谈这次日本之行的感受。

环境

住宿的酒店位于千叶县的船桥市，是一个不算太大的城市，选这里没有别的，只因为离TGS会场近。不过对我个人而言，比起繁华喧嚣的大城市，还是这种小城市更对我的胃口，矮矮的房子、安静的街道、错落有致的绿化，都和我想象中的日本如出一辙。

日本城市给我的第一印象就是干净，不仅街道非常整洁、空气也是十分清新。当然，这和日本国民的卫生习惯是分不开的，在这里不会看到随地扔垃圾的现象，就算是遛狗，狗主也会带上塑料袋和铲子，把狗留下的便便给带走。但令人纳闷的是，这么干净的环境，街道上却很少看到垃圾桶，不知道日本人平时在上街时都不扔垃圾还是有专门的扔垃圾地点，总之是折腾了我们这些初来咋到的外国人，总得为找垃圾桶而烦恼。



▲酒店窗外的景色，船桥市大致就是这么一个感觉。

说到环保，日本人的节约也是出了名的，以前只是在电视里见到，这次总算是亲身体验到了。在日本公共场所里随处都可看到提倡节约的标语，就拿我们住的酒店来说，除了水龙头、抽纸旁都有节约标语外，对于一次性牙刷、牙膏和梳子等一次性的用具等也有相关的节约提示，只要住客愿意，把这些用具放在指定的地方就可继续使用。另外印象比较深刻的一次是我晚上出门的时候忘了关灯，回来灯却是关着的，等我反应过来时更多的还是觉得羞愧。

交通

和国内不同，日本的主要交通工具是电车，虽然也有公交车，不过和电车相比效率较低，只适合一些不赶时间的人乘坐。电车的外形以及站台有点像国内的火车，而内部空间以及站点设置则和地铁类似，是一种很高效的交通工具，而且价钱大众化，很受日本人的欢迎。

日本电车网的覆盖面非常广，光是站点的示意图就令人眼花缭乱，令人有种靠坐电车就能周游日本感觉。不同地区的电车都是由不同的电车公司管理，而不同的路线又用不同的颜色表示，乘客在电车站统一买票进站，上了站台后再选择自己要搭乘的车次，由于电车的路线非常多，就算是日本人也没有把握全部记住，所以人生路不熟的我们在坐电车时自然没有少摆乌龙。

除了电车外，有几次外出因为赶时间也坐了出租车，日本的出租车倒是和国内没多大区别，都是一个字——贵，最贵的一次是15分钟的车程用了将近4000日元，差不多

都可以买一个游戏了，难怪在日本很少有人打的。另外还有一个很奇怪的现象，就是日本的出租车司机都是一些上了年纪的中老年人，一般选择打的时我们都是带了一大堆行李，看着这些长辈费老劲帮自己搬行李，还真有些不过意不去，难道出租车司机这个行业在日本年轻人中就那么不受欢迎吗……

电视节目

一早就想体验第一时间看新番的感觉，但由于不知道日本的电视节目安排，第一次在黄金时段找新番还落了个空，日本黄金时段只有《多啦A梦》、《樱桃小丸子》这些适合各个年龄层的动画，而一般我们在国内追的新番都是在深夜播放，而且大部分还只有在收费电视上才看得到，我们住的酒店自然就不用指望能看到收费电视了。第二次我学精了，先上网查了新番的时间表，终于在星期三凌晨成功看到了《轻音少女》第二季的大结局，小感动了一下。不过话又说回来，在日本想看个新番还真不容易，不仅要熬夜，还得使申请收费电视，难怪动画的DVD和BD都卖得那么好，想必都是电视台给逼的，从某个意义上来讲还是国内的动漫爱好者要幸福一些。

秋叶原

秋叶原不愧为宅男圣地，刚下电车就可以感受到浓厚的宅气息，电车站的各处都是清一色的电脑游戏广告和海报，还有人流也产生了明显的变化，之前几个站都还可以看到中年人，但到了这里就都只剩下了年轻



▲在秋叶原刚逛不久就看到了传说中的排队现象。



▲酒香不怕巷子深，在这些巷子里经常能发现一些不错的店。

人，而且其中不少一眼就能看出是同类人。

秋叶原不算太大，就一条主干道，道路两边傍着各种电器和游戏商铺，秋叶原出名的商铺如Softmap、Trader、Gamers、animate、虎之穴等都在这条主干道上，不过这只是一部分，第一次来的人也许用不了半天就能逛完。其实秋叶原的精髓还在于的楼与楼之间的小巷里，这些小巷中有着不少极具特色的店铺，如果肯花时间，各种神物都可以在这里找到，就像阿鲁托我买的PS2游戏《幸运星 陵樱学园 樱藤祭》的限定版，游戏已经出了有一定年头了，新的就不用指望了，但想不到的是连Trader这种中古大店都找不到限定版，最后还是在巷子里的一间中古店找到的，而且只要1000多日元，盘和特典都完好，回来把阿鲁高兴得。

逛了一天下来收获不少，自己的、帮人带的，林林总总有好几十包，真是拎得手都快断了。由此也总结了出一条经验，就是在秋叶原扫货一定不能太早出手，除非是限定或者稀有的东西，其他的东西一定要多看几家，把要买的都记下后再倒回头一次买完，虽然麻烦点，但总比拎着大包小包走一天要强。这样做的另一个好处就是可以货比三家，不少店为了清库存会以低于官方定价的价格出售，开始我并不知道，《初音感谢祭》的BD一到秋叶原就毫不犹豫地在Gamers以原价买了，哪知道接下来逛的店一间比一间便宜，而且有些店还是带特典的，当时真是悔得肠子都青了。

掌机王自由谈



一个撰稿人曾问我游戏点评类稿件是不是要把系统画面音乐剧情隐藏要素什么的全都从头到尾点评一遍才可以？我告诉他不是这样，和小编们写“黄金眼REVIEW”要求的全面评价不同，“自由谈”栏目中玩家除了全面评论，也可以摘选游戏其中某一个让你特别有感觉的某点或某方面来进行评论，本辑“自由谈”收录的第一篇便是关于《梦幻之星2》剧情带给玩家的感动；第二篇则和攒钱有关，在没有经济收入、而家人又不在经济上给予援助的时候，攒钱确实是玩家们的必经之路，不过这里小编也提醒大家，文中作者降低午餐油水的方法更可取，虽然效率上不如不吃午餐或每天中午方便面馒头度日，但起码不会饿坏了身体——健康才是游戏的资本嘛。

栏目主持：马修

永远的一家人

——《梦幻之星 携带版2》玩后感

文 飞蓬草

虽然说PSP游戏《梦幻之星 携带版2》的汉化版放出好久了，可因为笔者还是学生吧，直到现在才将其打通。而在经历过40多小时的通关流程后，有感而发，便有了此文。由于在高中，玩游戏的时间少之又少，所以所玩的游戏都必是优中选优的。单单是通关过的游戏也没超过20款。所以，在该作中从1级小菜菜一路走到80级的大菜菜的笔者，对本游戏的评价，十分的高。这里也感谢ACG汉化组给我们带来了这样美妙的一款游戏大作。

一、守护的朋友

在大叔克拉乌奇对艾米莉亚进行的一番“训话”中，游戏缓缓拉开了序幕。伴着轻松加愉快的音乐，一个不停地发牢骚的小女孩便与主角（貌似就是我）的佣兵生活紧紧地缠绕在了一起。

一切的战斗，都是为了最后的结局作下了完美的铺垫，本以为又是一款少年拯救世界最后圆满完成任务成为世界级英雄、最后名誉与美人双丰收的传统日式RPG剧情的游戏，可美嘉——这个旧文明人的出现，改变了我对这款游戏的看法，她的出现



注定了故事的结局难以美满。

伴随着游戏的深入进行，一切被重重阴谋包围着的谜团，都将被慢慢揭晓。

每一场的战斗，都有那个娇嫩的小姑娘艾米莉亚陪伴，还有爱吃布丁的尤特、一直与艾米莉亚吵架的路米亚、身为守护者的玛雅和露，以及大叔克拉乌奇、微之翼的乌斯尔拉和切露西……在他们的陪伴下，我走过了说长也长，说短也短的数十个与《梦幻之星》相伴的日日夜夜。

从卡修族的村庄到海尔特社，原生生物在不断地阻挠着我们前进的步伐；在一次又一次的调查任务中，一切的一切，都渐渐变得清晰明朗，那个巨大的阴谋终将完全揭开。本在三年前就已经完全消失的SEED的又一次出现，天守阁内记忆中曾打败无数次的怪物层出不穷、不断挑衅，战斗紧密而有序，故事波澜壮阔而又不乏凄美。可能，在狭小的飞船之中，孕育着的故事不止这么简单吧？

太阳王的阴谋、太阳妃的结局，这一切，早已深深地触动着我的心——这样美满的故事，这样凄美的结局，恐怕也只有《梦幻之星》才会有这样深的代入感触动着所有玩家的心。



从第一次相遇开始，便注定了要造就一段不平凡的故事。艾米莉亚，一个天才少女，一个计算速度甚至可以和当时最先进的电脑所媲美的人，便成为了一个可以拯救全体格拉尔的人。可她的过去，却从不愿被人提起，艾米莉亚的过去究竟发生过什么？作为天魔的“一个零件”，她即便是一个天才，但在同伴的眼里也只是和一般的机器一样——直到与SEED的战斗的最后，她竟还会被同伴所丢下。不过她是幸运的，老天不会让这样的一位天才少女就此消失在格拉尔的茫茫星海之中，（其实是因为她死了游戏就没法开展了吧？）一个旧文明人为了救她，迫不得已宿入了她的体内。而那个人，便是美嘉。

又一次要踏上天魔的她，显得格外害怕，那段记忆可能真的是不堪回首吧？虽然事关格拉尔全体人民的生死，不过微之翼的所有人却都一个个挡在了艾米莉亚的前面，阻止玛雅的劝说。不知怎的，这一刻我突然眼眶有些湿润——可能真正的同伴，也就是如此吧？

即便是以世界毁灭为代价，也要毫不犹豫地站在朋友的面前，替他抵挡一切对他不利的事情。

最终，她选择了继续从前的实验——再一次登上天魔，去完成这看似不可能完成的任务。

二、不圆满的结局

“我、我……我……原本是个一无是处，无可救药的人……但是，有很多人教导我，教会了我很多重要的东西……他们让我得到了如亲人般的朋友……我想每个人都有自己不愿意失去的朋友、伙伴和家人吧！现在，想要拯救这个格拉尔，就需要各位团结……想要一起‘活下去’的意志！一起想念你们最重要的人！想想你们最想守护的人！一个人的力量虽然微不足道……但溪流也能聚成汪洋大海！用你们的思念——赐予我拯救格拉尔的力量！”

以上是艾米莉亚临行前对全体格拉尔的人民的一番鼓励，令人难忘。正如她所说，她原本是一个微不足道的人，可他有了朋友，有了亲人，有了一切她本没有过的。是美嘉让她感受到了母亲般的温暖，是大叔让她知道了她不是孤身一人，也是格拉尔全体人民，让她明白了她所肩负的重任。

而那个日夜守护在她身边的美嘉，如今却落入了敌人之手。为了美嘉，为了全体格拉尔，她必须义无反顾地冲向亚空间所生成的结界——马尔哈拉。

这段旅程虽然无比危险，可她也一定要冒险前往——因为美嘉，就在前方。

伴着忒提之花的花香一路走来的众人，早已与美嘉深深地融在了一起。那朵穿越时



空来到这里的咸提之花，竟成为了最后的一抹回忆。

“美嘉，我一定会救你出来的！”临行前，艾米莉亚信誓旦旦地许下了自己的承诺——如今，她也终于可以保护那个曾无数次守护着她的人了。

只是，一切的过往，终将会化为永恒的传说，留在彼此的心间，流传在后人的脑海中。那朵穿越时空来到这里的咸提之花的花香，便成为了她留给众人最后的回忆。

美嘉走了，她和太阳王一起离开了这个本不属于他们的世界，这个无比美丽的格拉尔。可以说，她是幸福的，正如她所说，艾米莉亚和众人给了她一种家的感觉，那样的温暖，那样的幸福。

临行前，她只留下了一丝微笑和那一缕淡淡的花香——不论是否要在一起，也不论结果如何，至少我们曾经拥有过，我们曾是一家人。

三、美嘉的思念

“美嘉不是叫你不要哭么！她在临走前还让你微笑，难道你不知道最想哭的人是谁么？”尤特的一席话，虽然毫无说服力，但他也的确说出了美嘉的心声——的确，在无奈之中占据了艾米莉亚的身体，救了她并像母亲一样守护着她，甚至是最后为了保护她而牺牲的的美嘉，才是最想哭的人。



“因为你们，让我感到了家人的温暖，本来我就不应该来到这里的。但是你们，让我感受到了家人的温暖。美嘉已经满足了，谢谢你们……”

美嘉她本不应该来到这里，她也可以对艾米莉亚置之不理。可她没有这么做，因为她们是一起的，是为了共同消灭太阳王的阴谋的战斗伙伴，生死与共的好朋友。

“美嘉，不要离开我！美嘉！不是说好了要在一起么？我们不是一家人么？”“其实，美嘉没有走，美嘉会永远的留在你的心中，因为，我们是一家人。只要心里拥有着对方，就足够了，我为我能够守护自己的家人而感到骄傲。来，艾米莉亚，不要哭。我不希望在我的最后的记忆里留下的是你的哭脸……”“美嘉、美嘉！美嘉……”“来，笑一笑，你的笑容最好看了。”“这样、可以吗……”“这就对了，要记住，我们，永远，在一起！”

咸提之花的花香渐渐的淡了，众人的思念却永远不会随着那花香一起流失。因为，在彼此的心中，都早已深深地烙印下了对方。可能这份思念，也会穿越时间、穿越空间，永驻在美嘉的心中——只要彼此的心中还有对方，对方便虽死犹生，因为你，永远活在我们的心间，我们的记忆里……

不论是否要在一起，也不论结果如何，至少我们曾经拥有过，我们曾是——一家人。

四、永恒的记忆

美嘉她走了，她为了守护格拉尔——这个本与她毫不相干的新纪元，而选择了牺牲，她带着太阳王一起走向了死亡。只是，她是从容的，而太阳王所带走的只有悔恨。

咸提之花的花香渐渐远去，而故事却永没有终点。当一切的破坏者太阳王被消灭后，整个世界又恢复了往日的宁静。大家又可以在格拉尔的星云间快乐地生活下去了。只是没有人会知道，他们的幸福生活，是一个与他们的文明毫不相干的旧文明人所换来的，不过这也不需要让他们知道了，因为美嘉本不属于这个文明，只是一个过客罢了。不过，在茫茫的星云之中，又有谁不是一个



过客？人生百年弹指一挥间，稍纵即逝。只是那个故事、那个传说、那个太阳妃美嘉，永远地留在了伙伴与和她至亲至爱的艾米莉亚的心中，直到永远。

“你离开已经一年了，现在格拉尔的一切都恢复了正常。呵，还都是托了你的福，现在，我生活得很幸福……”离开了美嘉的艾米莉亚，并没有沉浸在过去。虽然思念，生活却也要继续下去。只是随着时间的流逝，那份思念会愈加深刻。

终：无限的慨叹

艾米莉亚、美嘉、克拉乌奇……他们的故事并不算美丽，但十分感人。虽然《梦幻之星》只不过是游戏，可它也教会了笔者好多——家人的至亲之情、朋友之间的相互帮助、亲人间的相互守望、遇到困难时的坚毅不拔……这一切，都将会深深地烙印在笔者的心间。《梦幻之星 携带版2 无限》就要发售了，不知在新的《梦幻之星》里，又会发生怎样的故事，又会孕育怎样的结局。

也许，只有一个并不完美的结局，才会令玩家所向往所感动吧？一个故事的结束，便意味着另一个故事的开始，美嘉她虽然走了，可这个传说，却永远不会止于此。那就让我们一起期待《梦幻之星 携带版2 无限》吧，期待着SEGA给我们带来又一次的感动、又一次的永恒。

记忆中的攒钱计划

文 雪域龙魂

GB时代，那个自己还是孩童的年代，老爸的朋友从日本给我带回来了GB，于是我就开始热衷RPG了，虽然接触GB比电脑晚了一年，但是游戏的热情还是没有丝毫的弱化。

那个时候的玩伴都是玩“小霸王”的，对于我这么个拿着个砖头的家伙很少有人注意，大家都沉溺在FC的世界里不能自拔，而我从那时便开始了《口袋》的历程，一晃12年了，《黑·白》就要出了，忽然发现自己的热情虽然被其他游戏分了一些去，但还是没忘这个童年时的伙伴，真的很不容易。

好吧，我承认，最初的GB和GBC都是家里出钱买的，那时的我还是个孩子没有经济来源，还记得11岁那年，我还拿着那台GBC，那时的同学拿着GBA，都很奇怪地看



我手里的东西，问我是什么？我说是GBC，于是他们很纳闷：都过了这个时代了怎么还在拿着老机种。

是，当时我已经是个5年级的学生了，再没有什么让家里出几百块钱买台游戏机的理由了，于是GBA与我擦肩而过。当然，仅限

于我没买而已，玩还是照玩的，那时班里有三台，轮着借玩一个礼拜一点问题都没有。那段时间我也没有放下老机子，GB到GBC时代所有的《口袋妖怪》，以及借同学GBA和同时用电脑模拟器玩的《宝石》，同时体验下复刻的《火红·叶绿》——果然是神作，复刻加入的新要素比不少新游戏还要多还要优秀。

说实话，任天堂不算厚道，主机更新的速度不快不慢，而索尼也在那几年往次世代掌机界插了一脚：NDS和PSP出世了。于是初中时代就会看到每个班都会有一台或若干台PSP在同学们的手里乱晃，我很郁闷，换了一个时代都成了画面党，没好的画面都不玩了？咳咳，至少当时我算半个任饭，NDS的机能我很眼馋，但是外形——饭盒，当时就是这么评价的。于是安慰自己说老任还会出下代机的，肯定要比这个好，但是现在就得攒钱啊，于是每天省吃俭用开始了我的攒钱之旅。

时间没多长，老任果然发布了NDSL，我的钱也攒得差不多了，但对于一个学生，让我把辛辛苦苦攒的钱一次性花了还是心疼，于是决定把自己每天中午的伙食标准由5元降到3元，继续艰辛的攒钱之路。

好吧，如期所愿盼来了NDSi，对于我这个非画面党宅货来说，游戏才是我最关注的，如愿以偿入了NDSi，半年后还把学业期间落下的《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《新超级马里奥》等大作都找时间补了回来，然后再次启动了攒钱计划——买正版《口袋妖怪白金》，周期虽短，但给那场大灾捐了200元后，我的正版卡还是没入成，最后索性用烧录卡草草过了《白金》，然后静等汉化。

这期间我在网上认识了一干后来的好朋友，还一起开了一个游戏论坛，这让我后期的游戏之路更顺畅一些，也为后来接下今年的天下聚会打下了一定的基础。对于游戏，我认为开心就好，顺自己心意的游戏才是最好的，有些朋友只为了一个游戏







的画面成天成夜的沉迷其中，我对此一笑而过：怎么玩是你的事。

攒钱计划一直没落下，不久后网上传言四起：老任要复刻《金·银》了。那时候的游戏谣言多得数不胜数，我也没上心。本来以为是玩笑或者是谣言，结果这次老任真的给了我一个惊喜：《金·银》重制版《心金·灵银》真的出了，正版卡竟然连带复刻了当时的皮卡丘计步器，虽然计步器还是点阵的，但能把口袋妖怪直接传入到计步器里散步，我当即拿出钱打算订一个，但最后还是刹住了车——当时传言的日版卡毁机BUG吓了我一跳，本着宁可信其有不可信其无的态度，我还是老办法先用烧录卡通了一遍，感觉加入的一些新要素对原有的剧情起到了一些辅助作用，但是二周目的神兽剧情跟《白金》很相似，于是等美版出了便果断收了一张，虽然这不是自己第一张正版卡，但这是我第一张攒钱买来的卡，当然要好好地珍惜。

又一个游戏纪元来了，3DS也该出了，前段时间看了下自己攒的钱，仔细点了一下竟然有5000多了，半个月前把任天堂的当代家用机Wii收了回来，没别的，就是为了打打球什么的，宅人都不愿意出门，但运动还是不能落下啊。

接下来就静待3DS吧，怎么说还有3000多，入了《黑·白》再入3DS应该够了。回头看看自己的游戏史，基本都是在攒钱中度过的，好吧，劳累的攒钱计划又要开始了——今年，你攒钱了没？





玩家点评



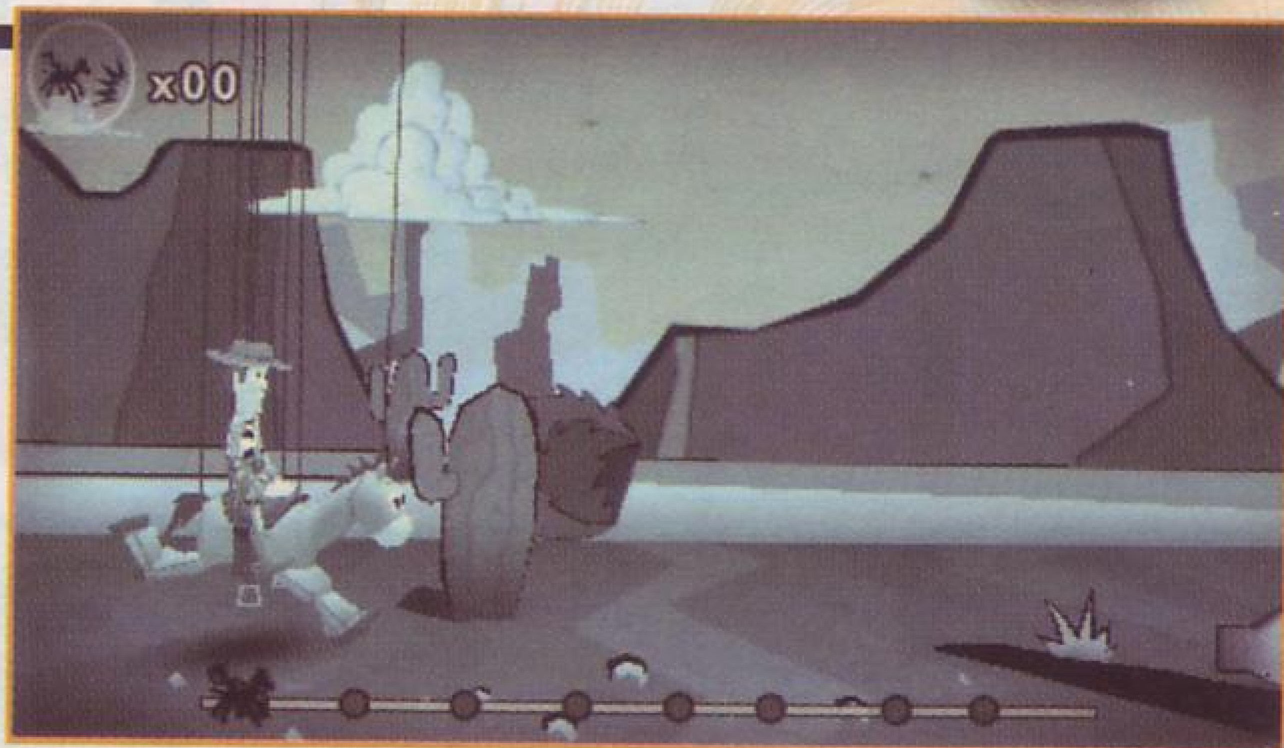

PSP 玩具总动员3

◆厂商：Disney◆类型：ACT

评论人 Kitor　评分 7

熟悉的音乐旋律、不逊于动画原版的开场CG——这是笔者第一次进入PSP版《玩具总动员3》时的直观感受。作为一款为电影造势的应景作品，本作有着和电影版相同的剧情，但却采用了独特的连环画叙事方式来交代故事，令即使是看过电影才玩到游戏的本人，也能体会到一种别样的新鲜感受。

游戏中，重点剧情会以动作游戏的方式呈现，画面效果不俗。和看电影时第三人称的宏观视角不同，游戏中会以胡迪、巴斯光年等单独玩具的视角去呈现故事，给人大不相同的剧情体验。同时操作也非常简单，



除了移动、跳跃等基本动作之外，在需要特殊操作的地方系统还会给出明确的提示。另外，游戏中的场景变换令人应接不暇，从追击强盗的火车到玩具主人安弟的家中、从玩具们被困住的幼儿园教室到玩具们逃跑时经过的下水道……会令人产生在玩好几款不同游戏的错觉。而随着主线游戏的深入，还会有迷你游戏被开启，可玩性同样很高。

总之本作虽然是“应景”作品，但制作者一点儿也没有“应付”的意思。

NDS 节奏天国 金

◆厂商：Nintendo◆类型：MUG

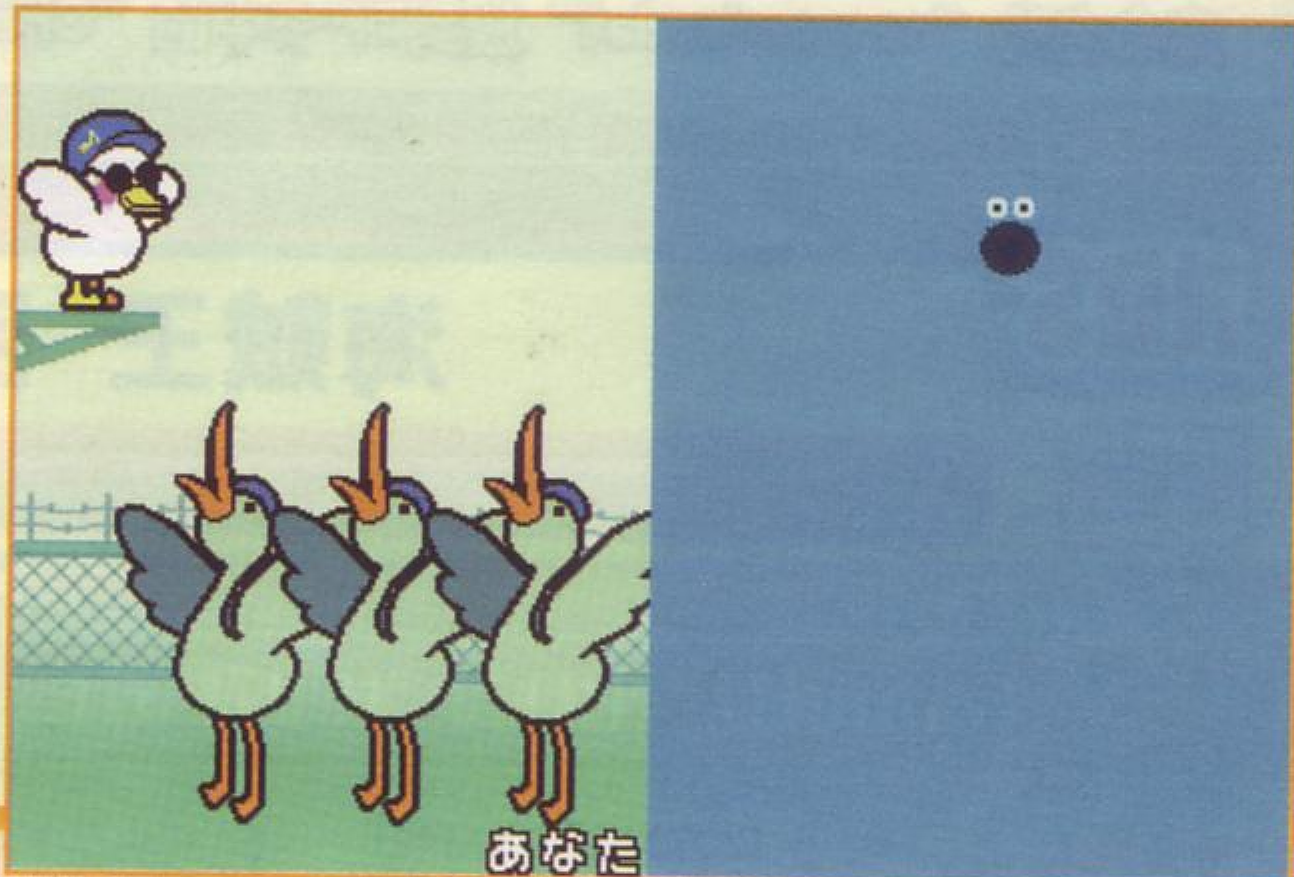
评论人 Jamey　评分 8

任天堂一直在用创意征服市场，《节奏天国 金》则是任天堂在征服市场的过程中打出的又一张好牌。

最初代的《节奏天国》作品诞生于GBA平台，当时这款游戏就以搞怪的音乐和极棒的操作手感赢得了许多人的青睐，在NDS上这款游戏又有了新的玩法。需要把NDS横过来玩的游戏并不少见，《节奏天国 金》算是比较出众的一个，握好自己的游戏机，然后对下屏像改试卷一样帅气地甩笔总会给人一种很爽快的感觉，有时侯甚至可以闭着眼进行游戏！当然，游戏到后期还是有一定难度的。

游戏中的每一段节奏都有属于自己的游戏画面和操作方式，这种大同小异的操作方式不仅容易上手，而且不会感到乏味。游戏的收集要素适中，对于一些完美主义者来说是一件很省心的事。有了一定奖牌数之后，还可以玩一些十分有趣的节奏小游戏。

当然游戏也并非完美，没有联机模式就是其美中不足的地方，毕竟联机游戏可以为音乐游戏增加更多的乐趣，而任天堂本身在掌机游戏联机方面又颇具造诣，希望下作可以改进。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390～410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

越是接近年末，越是好游戏多多。喜欢看发售表的读者近来应该都挺兴奋，双机种玩家那更是不用说了。不过要注意熬夜别太厉害，身体才是革命的本钱。

《口袋妖怪》的金手指篇幅很大，不过还是要提醒大家在输入的时候别看混了。两个版本不仅GameID有区别，连金手指码也不同哦。

PSP 蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们 秘技

日版 BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の战士たち～

◆隐藏人物ブリジット和ヒース的加入方法

●ブリジット

ポル成为同伴以后，当ロシェ篇中通过黄泉の原2，或是アリシア篇中经过一个对话剧情之后，街上会出现标示。

●ヒース

满足以下条件后，将在通过试炼の丘2之后在街上出现标示。

アリシア篇

将ブリジット练到LV15。

ロシェ篇

将ブリジット练到LV15。

在妖精会话中选择ブリジット2次。



下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 海贼王 巨人之战 金手指

日版 ワンピース ギガントバトル

GameID：BOJJ 4C97F57C

所持金最大

020B2F40 000F423F

“大海贼グランプリ”下角色全开

120B38F8 0000FFFF
220B38FA 0000001F
020B3900 FFFFFFFF
020B3904 FFFFFFFF
120B3908 00000FFF

“サウザンドアリーナ”下角色全开

120B2F50 0000FFFF
220B2F52 0000001F
020B2F5C FFFFFFFF
020B2F60 FFFFFFFF
120B2F64 00000FFF

战斗中按SELECT，HP为100

94000130 FFFB0000
023BED96 00000064
D0000000 00000000

战斗后评价为Combo数200，残余时间60

02228D94 000000C8
02231BA0 0000003C

Sound Mode全开

020B2FBC FFFFFFFF
220B2FC0 000000FF

CG全开
020B2FAC FFFFFFFF
120B2FB0 00000FFF
技能点数不减
520F0460 AA000016
94000130 FFFB0000
94000136 FFFE0000
020F0464 E3A01000
D2000000 00000000
520F0460 AA000016
94000130 FEFB0000
020F0464 E2421001
D2000000 00000000
520F0460 AA000016
94000130 FDFB0000
020F0464 E2421000
D2000000 00000000
按住SELECT可以无限分配奖励点数
94000130 FFFB0000
023D3A54 00000001
023D3C34 00000001
023D3B94 00000001
D0000000 00000000



NDS 日版

口袋妖怪 黑

金手指

ポケットモンスター ブラック

GameID：IRBJ B39DB08A

捕获必定成功
521CAAF4 E12FFF1C
121CBAF4 000046C0
D0000000 00000000
移动速度2倍
52197054 BD381C28
02198050 085F0056
D0000000 00000000
平时不遇敌，按住R移动则立刻遇敌
521A94B4 D1032800
121AA4B0 0000E001
D0000000 00000000
521A94B4 D1032800
94000130 FEFF0000
121AA4B0 000046C0
D2000000 00000000
按住L无视障碍物
52162678 04001828
1216367A 00001C20
94000130 FDFF0000
52162678 04001828
1216367A 00000200
D2000000 00000000
金钱MAX
0223CC0C 0098967F
信息高速表示
5201D0B0 D1024281
1201D038 000046C0
1201D0B2 0000D1D1
D0000000 00000000
按SELECT图鉴全开
94000130 FFFB0000
C0000000 00000051
2223D068 000000FF
2223D1B8 000000FF
DC000000 00000001
D2000000 00000000
按START随时打开电脑
52188EF0 B086B570
E2002240 00000030
F033B50E 2170EF78
D00A2808 E006981F
F033B50E 219EEF70
D0022808 07C09822
2027BD0E 306A0200
18529A03 BD0E9203
12189EDA 0000F678
12189EDC 0000F9B9
1218A41E 0000F677
1218A420 0000FF0F
D0000000 00000000
获得经验值n倍
2倍
521D6D0C 46C0BDF8
121D7D0E 00002502
121D7D10 00004345
D0000000 00000000
5倍
521D6D0C 46C0BDF8
121D7D0E 00002505
121D7D10 00004345
D0000000 00000000
10倍
521D6D0C 46C0BDF8
121D7D0E 0000250A
121D7D10 00004345
D0000000 00000000



NDS 日版

口袋妖怪 白

金手指

ポケットモンスター ホワイト

GameID：IRAJ 4F2FDEC2

捕获必定成功
521CAB14 E12FFF1C
121CBB14 000046C0
D0000000 00000000
移动速度2倍
52197074 BD381C28
02198070 085F0056
D0000000 00000000
平时不遇敌，按住R移动则立刻遇敌
521A94D4 D1032800
121AA4D0 0000E001
D0000000 00000000
521A94D4 D1032800
94000130 FEFF0000
121AA4D0 000046C0
D2000000 00000000
按住L无视障碍物
1216369A 00001C20
94000130 FDFF0000
1216369A 00000200
D0000000 00000000
金钱MAX
0223CC2C 0098967F
信息高速表示
5201D0CC D1024281
1201D054 000046C0
1201D0CE 0000D1D1
D0000000 00000000
按SELECT图鉴全开
94000130 FFFB0000
0223D030 00001803
D5000000 FFFFFFFF
C0000000 00000132
D6000000 0223D034
D2000000 00000000
按START随时打开电脑
52188F10 B086B570
E2002240 00000030
F033B50E 2170EF84
D00A2808 E006981F
F033B50E 219EEF7C
D0022808 07C09822
2027BD0E 306A0200
18529A03 BD0E9203
12189EFA 0000F678
12189EFC 0000F9A9
1218A43E 0000F677
1218A440 0000FEFF
D0000000 00000000
获得经验值n倍
2倍
521D6D2C 46C0BDF8
121D7D2E 00002502
121D7D30 00004345
D0000000 00000000
5倍
521D6D2C 46C0BDF8
121D7D2E 00002505
121D7D30 00004345
D0000000 00000000
10倍
521D6D2C 46C0BDF8
121D7D2E 0000250A
121D7D30 00004345
D0000000 00000000

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：胧月

在九月底的一波大作潮过后，接下来的半个月显得较为平静。大家看到本书时NDS的《王国之心 编码重制版》和《核石之王》均已发售，而两款主机的新一轮大作对碰则又集中在了10月底。喜欢萌系美少女的玩家近期可关注NDS平台的《强袭魔女2》和PSP平台的《秋之回忆6 新篇章》。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年10月					
14日	东京黄昏破坏者 禁断的生贽帝都地狱变	东京トワイライトバスターズ 禁断の生贽帝都地狱变	Starfish	AVG	6090日元
14日	银河铁道999DS	银河铁道999DS	Culturebrain	AVG	5999日元
14日	财团法人日本汉字能力检定协会协力 汉检DS训练	财团法人日本汉字能力检定协会协力 汉检DS训练トレーニング	IE Institute	ETC	2940日元
21日	强袭魔女2 治愈·治疗·变得软绵绵	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	AVG	6090日元
28日	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元
28日	天空机器人 从此向CODA	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	RPG	5040日元
28日	扎克与恩普拉 幻之游园地	ザックとオンブラ まぼろしの游园地	Konami	AVG	4980日元
28日	狗猫动物医院	わんニャンどうぶつ病院	Columbia Music Entertainment	SLG	5040日元
28日	黄金太阳 黑暗黎明	黄金の太阳 漆黑なる夜明け	Nintendo	RPG	4800日元
2010年11月					
3日	光辉历史	ラジアントヒストリア	Atlus	RPG	6279日元
4日	超毅力小学生 蹦比太 究极光腚战！比太VS多库洛迪	ド根性小学生ボン・ビー太 裸の顶上ケツ战！！ ビー太VSドクロでぃ！	NBGI	ACT	5040日元
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision	FPS	29.99美元
11日	手工妈妈	クラフトママ	Officer Create	ETC	5040日元
11日	尖帽子与魔法店	とんがりボウシと魔法のお店	Konami	ETC	4980日元
11日	用声音来玩吧！光之美少女！	こえであそぼう！ハートキャッチプリキュア！	Toei Animation	ETC	5229日元
11日	宠物蛋的变身大挑战	たまごっちのなりきりチャレンジ	NBGI	ETC	5040日元
18日	维新之岚 疾风龙马传	维新の岚 疾风龙马传	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
18日	索尼克 色彩	ソニック カラーズ	SEGA	ACT	5040日元
18日	再来！史迪奇！DS 节奏涂鸦大作战	もっと！スティッチ！DS リズムでラクガキ大作战	Disney	ACT	5040日元
18日	超级化石挖掘者	スーパーカセキホリダー	Nintendo	RPG	售价未定
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大战L	NBGI	S·RPG	5800日元
25日	历史大战夺天下 天下第一大混战	历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	ACT	5040日元
25日	口袋棒球13	パワプロクンポケット13	Konami	SPG	5250日元
25日	可爱小猫DS3	かわいい子猫DS3	MTO	ETC	5040日元
2010年12月					
2日	SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战	SDガンダム三国传 Brave Battle Warriors 真三璃纱大战	NBGI	ACT	5040日元
2日	蜡笔小新 眩晕枪乐园 召唤传说特大屁屁战	クレヨンしんちゃん ショックガ～ン！传说を呼ぶオマケ大ケツ战	NBGI	ACT	5460日元
2日	桃太郎电铁 世界	桃太郎电铁WORLD	Hudson	TAB	5460日元
2日	兴奋的松弛熊 名曲音乐祭	のりのりリラックマ ～ヒットソング音乐祭～	Rocket Company	MUG	5040日元
2日	马里奥对大金刚 迷你岛大行进	マリオvs.ドンキーコング 突击！ミニランド	Nintendo	ACT	售价未定
2日	企鹅的问题 世界	ペンギンの问题 ザ・ワールド	Konami	ACT	5250日元
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔导士	Level-5	RPG	6800日元
9日	爆丸DS 核心守卫者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	TABA	5040日元
9日	不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス	Chunsoft	RPG	6090日元
2010年冬					
未定	光明传奇	シャイニング・レジェンド	Blue Side	A·RPG	售价未定
未定	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	MUG	售价未定
2011年1月					
16日	沙加3 时空的霸者 影或光	サガ3时空の霸者 Shadow or Light	Square Enix	RPG	5980日元
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	超级大战争DS2（暂名）	ファミコンウォーズ DS2（暂名）	Nintendo	S·RPG	售价未定



王国之心 编码重制版

10.7 ■Square Enix■A·RPG■5490日元





经过强化移植的原手机版《王国之心》作品登陆NDS。本作的剧情与原作一致，但引入了《358/2天》和《梦中诞生》的成长战斗系统，玩家可操纵数据化的索拉在7个虚拟世界中冒险，纠正每个世界的错误BUG，以阻止现实世界的异变。每个世界各有其独特的进行方式，通过游戏中的作弊器直接修改数据的设定也极富创意。



核石之王

10.14 ■Square Enix■ACT■5980日元





依然是SE出品的游戏，本作向《怪物猎人》致敬，能同时支持四名玩家协力狩猎。漂亮的人设、装备以及怪物符合该社一贯的华丽风格，战斗时的敌我双方动作均十分具有表演性。当满足一定条件后，角色还能对怪物使出终结技，甚至像“《最终幻想》系列”一样召唤出大魄力的召唤兽。装备的收集依然大幅提高了本作的耐玩度。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年10月					
14日	NBA 2K11	NBA 2K11	Take-Two	SPG	5040日元
14日	核石之王	LORD of ARCANA	Square Enix	ACT	5980日元
14日	秋之回忆6 新篇章	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	AVG	5040日元
21日	FIFA11 世界级足球	FIFA11 ワールドクラスサッカー	EA	SPG	4980日元
21日	金属战斗陀螺 钢铁战魂 携带版 超绝转生！火神荷鲁斯	メタルファイト ベイブレード ポータブル 超絶転生！バルカンホルセウス	Takara Tomy	ACT	5775日元
28日	噬神者 爆裂	GOD EATER BURST	NBGI	ACT	5229日元
28日	杀戮之心 EXA	ガルネージハート エクサ	Artdink	SLG	5880日元
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG	6090日元
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	D3 Publisher	SLG	5040日元
28日	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一Software	S·RPG	5040日元
28日	乃木坂春香的秘密 同人志开始了	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	Ascii Media Works	AVG	5040日元
28日	初音岛1&2 携带强化版	D.C.I&II P.S.P. ダ・カーポ I&II プラスシチュエーションポータブル	角川书店	AVG	8190日元
28日	真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 魏篇	真·恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 魏编	Yeti	AVG	6825日元
28日	战极姬2岚 乱世百花	战极姬2岚 百华、战乱辰风の如く	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
28日	逊男改造计划	Lucian Bee's -RESURRECTION SUPERNOVA-	5pb.	AVG	5040日元
28日	天顶围棋	天顶の围棋	每日Communication	TAB	5040日元
28日	东大将棋 名人战道场	东大将棋 名人战道场	每日Communication	TAB	5040日元
2010年11月					
2日	战神 斯巴达幽灵	God of War: Ghost of Sparta	SCEA	ACT	39.99美元
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	Square Enix	S·RPG	5980日元
11日	恋爱番长 人生苦短、恋爱吧少女！爱即力量	恋爱番长 命短し、恋せよ乙女！Love is Power	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	半罪少女	クリミナルガールズ	日本一Software	RPG	6090日元
18日	Little Busters！修改版	リトルバスターズ！Converted Edition	Prototype	AVG	6090日元
18日	世界足球 胜利十一人2011	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	Konami	SPG	4980日元
18日	必胜柏青哥、柏青嫂攻略系列 携带版 Vol.2 CR新世纪福音战士 初始福音	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Portable Vol.2 CRエヴァンゲリヲン ～始まりの福音～	D3 Publisher	ETC	6090日元
25日	武装之心	アームズハート	Hamster	RPG	5229日元
25日	口若悬河 希望学园与绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生	Spike	AVG	5229日元
25日	彩笔之铃 再续	ぱすてるチャイムContinue	5pb.	AVG	6090日元
25日	王国 一骑当千之剑	キングダム 一骑当千の剑	Konami	ACT	5250日元
25日	真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 蜀篇	真·恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 蜀编	Yeti	AVG	6825日元
25日	泪洒三重冠 花冠的大地 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 PORTABLE	Aquaplus	S·RPG	5040日元
25日	维新恋华 龙马外传	维新恋华 龙马外传	D3 Publisher	AVG	5040日元
2010年12月					
1日	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	5800日元
2日	假面骑士 巅峰英雄 OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	ACT	6090日元
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	RPG	6279日元
16日	泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ外传 アヴァロンの谜 PORTABLE	Aquaplus	S·RPG	3990日元
16日	侦探歌剧 少女福尔摩斯	探侦オペラ ミルキィホームズ	Bushiroad	AVG	5229日元
22日	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A·RPG	售价未定
22日	遥远的时空中4 爱藏版	遥かなる时空の中で4 爱藏版	Koei Tecmo Games	AVG	5544日元
23日	AKB1/48 星恋之梦	AKB1/48 アイドルと恋したら……	NBGI	AVG	5229日元
23日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
23日	咎狗之血 真实之血 携带版	咎犬の血True Blood Portable	角川书店	AVG	售价未定
2011年1月					
27日	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	S·RPG	6279日元
未定	王国之心 梦中诞生 最终混合版	KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX	Square Enix	A·RPG	售价未定

DVD光盘内容导视



游戏展望台

12款热门新作最新官方影像



- ◆光辉历史
- ◆沙加3 时空的霸者 影或光
- ◆异说 012 最终幻想
- ◆光明之心
- ◆二之国 漆黑的魔导士
- ◆天空机器人 从此向CODA
- ◆彩笔之铃 再续
- ◆蜡笔小新 眩晕枪乐园 召唤传说特大屁屁战
- ◆深爱3DS
- ◆超级街头霸王IV 3D
- ◆战神 斯巴达幽灵

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



- ◆大神传 小小太阳
- ◆喧嚣音乐
- ◆轻音少女 放学后的演奏会
- ◆黑豹 如龙新章
- ◆英雄传说 零之轨迹

随盘附送



2款PSP ISO

- ◆轻音少女 放学后的演奏会
- ◆英雄传说 零之轨迹

3款NDS ROM

- ◆大神传 小小太阳
- ◆喧嚣音乐
- ◆闭锁病栋2

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《潜龙谍影 和平行者》OST等着你。

实用资源倾情附送

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

- ◆韵律骑士
- ◆顽皮熊
- ◆孤胆车神 雄霸迈阿密

特别关注内容

任天堂发布会2010——3DS宣传影像



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《大神传 小小太阳》的演示影像中，主角小照使用笔神能力的限制时间是多少？

A.30秒　　B.25秒　　C.20秒



PEGA 双核动力站 3名

PS3专辑 VOL.11

这里有与PS3相关的一切！

大16开240页+数据DVD光盘

近期神机大事记，日本本土独占潮来临；业界评论，神机命运新转折；PSN与PSN+下载推荐。TGS2010：一场属于PS3的豪门夜宴；Move英雄榜；PS王国的白骑士——Level-5五星物语；蓝光最新出碟推荐，四大专题看过瘾！GT赛车5、机车风暴 启示录、蝙蝠侠 阿克汉姆城、如龙 终焉，大作情报汇总；个性下载游戏SHANK攻略指南；另有超级街霸Ⅳ、边境之地等多款游戏的实用奖杯心得。战国BASARA 3、特特莉的工作室、异世纪传说R、白骑士物语 光与暗的觉醒、超次元游戏海王星、铁拳6、小小大赛车，攻略研究七连发。

PC/PS3两用光盘



近30段高清游戏影像、近300首游戏原声、300余张美图、50个PS3特色主题，另有特别附赠的趣味收藏。

（※影像、美图、音乐均可在PS3上直接打开）

PS3 专辑
VOL.11
PS3 SPECIAL

已上市 各地报刊亭销售中

FINAL FANTASY
20th ANNIVERSARY ULTIMANIA
File 3: Battle
最终幻想20周年完全档案
战斗篇

最终幻想20周年完全档案 战斗篇

全彩448页+全系列主题歌精选CD

继《角色篇》《剧情篇》之后，国内玩家苦苦等待的“《最终幻想20周年完全档案》系列”最后一部《战斗篇》震撼上市！汇集二十年来《最终幻想》全系列所有作品的战斗完全解析，内容涵盖了战斗角色介绍，战斗系统的变迁，魔法、召唤兽与全部怪物等众多详尽资料。更有职业的历史、魔法的历史、召唤兽的历史、系列常见怪物等众多有关《最终幻想》的百科小知识。近35万海量文字配以精美的图片，带领您回顾史上最伟大的RPG游戏系列的发展历程，绝对是每位“《最终幻想》系列”玩家不可错过的权威资料宝典。

最终幻想
水晶之光

已上市 各地报刊亭销售中

光环 进化

光环系列官方小说

大32开320页+精选音乐CD

《光环 进化》为“《光环》系列”小说第七部，由多位欧美知名科幻小说创作者所创作的中短篇小说组成，其中包括埃里克·尼伦德、凯伦·查维斯和托拜厄斯·S·巴克威尔，以及弗兰克·欧·康纳与凯文·格雷斯在内的光环系列剧情构造者，因此本书最大程度地还原了《光环》深邃的世界观。作为一部中短篇合集，《光环 进化》从多方面为玩家和光环系列的剧情爱好者揭示了极具深度的世界观和剧情走向，而且几乎囊括了所有层次和所有方面的剧情主题，从而最大程度上满足读者与玩家的需要和求知欲。



光环 进化
《光环》系列官方小说



已上市 各地报刊亭销售中

XBOX 360 Vol.12

X360玩家专门志

赶在11月游戏狂潮到来之前推出的本辑《X360专辑》，誓要和此前的所有大作来个彻底了断！主打内容为《光环 致远星》，对X360头等大作里里外外进行彻底解析！本辑预定收录至少5款劲作攻略，针对读者对上辑的意见，此次攻略保证原创性和实用性，官方资料海量放送，并由国内知名高手精心修订。年末关注热点Kinect以及诸多劲作情报一并收录，成就集中赢持续为成就犯的大计添砖加瓦。上辑大受好评的软组织保持风格，继续为您献上您感兴趣的话题。更多精彩内容未能一一尽录，10月下旬敬请关注！



◆特别策划

体感新时代，关于Kinect的一切

后Bungie时代，《光环》何去何从

光环 致远星珍贵资料设定

◆典藏级精华攻略集合

光环 致远星/黑手党II/丧尸围城2

恶魔城/劳拉与光之守护者

◆软组织倾情奉献

Xbox360真 · 完全形态2

讲述软饭自己的故事Vol.2

◆成就集中赢之特别策划

XBLA十大成就神作

年末商战前哨号 10月下旬登场！



光盘

实用软件 · 精选壁纸 · 游戏OST

TGS 2010高清视频，以及更多精彩好礼！



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-474-4

掌机王SP雾光盘定价：9.8元 （1DVD+1手册）